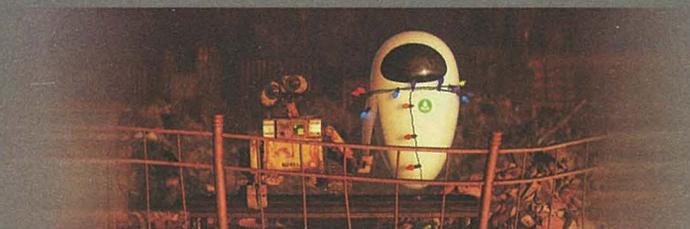
CINERGIE

il cinema e le altre arti

Il cinema che verrà: tavola rotonda

Sotto analisi: Lav Diaz

Speciale animazione contemporanea

17

DAMS di Gorizia

Le Mani

Indice

CINERGIE

il cinema e le altre arti

n. 17, marzo 2009

Direzione
Laboratorio Cinemantica, Dipartimento di Storia e Tutela dei Beni Culturali
Master in Scritture per il Cinema. Sceneggiatura/Critica, Corso di Laurea DAMS, Gorizia
Università degli Studi di Udine

Direttore
Roy Menarini

Comitato di redazione
Alice Autelitano, Enrico Biasin, Roberto Braga, Giulio Bursi, Davide Gherardi, Marco Grosoli, Veronica Innocenti, Sara Martin, Valentina Re

Redazione
Alice Autelitano, Stefano Baschiera, Enrico Biasin, Roberto Braga, Piera Braione, Maurizio Buquicchio, Giulio Bursi, Francesco Di Chiara, Dunja Dogo, Angelita Fiore, Davide Gherardi, Federico Giordano, Stefania Giovenco, Marco Grosoli, Veronica Innocenti, Aldo Lazzarato, Sara Martin, Roy Menarini, Federico Pagello, Leonardo Quaresima, Valentina Re, Laura Sangalli, Roberto Vezzani

Hanno collaborato a questo numero
Giacomo Abbruzzese, Anna Antonini, Alice Autelitano, Paolo Bertolin, Roberto Braga, Maurizio Buquicchio, Giulio Bursi, Diletta D'Ascia, Francesco Di Chiara, Dunja Dogo, Marzia Gandolfi, Davide Gherardi, Federico Giordano, Stefania Giovenco, Marco Grosoli, Mirco Infanti, Veronica Innocenti, Andrea Lissoni, Sara Martin, Roy Menarini, Federico Pagello, Valentina Re, Laura Sangalli

Reperimento immagini
Marco Comar

Redazione
c/o Mediateca DAMS
Piazza Vittoria 41, Gorizia
tel. 0481 82082
http://damsweb.uniud.it
cinergie@libero.it

Progetto e realizzazione copertina
Marco Vimercati

Via dei Fieschi, 1
16036 - Recco (Ge)
e-mail: lemani.editore@micromani.it
stampa: Microart's S.p.A. - Recco (Ge)

La pubblicazione è stata realizzata con il contributo di

Università degli Studi di Udine

Fondazione Cassa di Risparmio di Udine e Pordenone

TAVOLA ROTONDA

ULTIMO SPETTACOLO

FAHRENHEIT 451

CAMERA STYLO

CINEMA E ARTI VISIVE

TV FILES

SOTTO ANALISI: LAV DIAZ

LE CITTÀ DEL CINEMA

SPECIALE

Il cinema che verrà
Tavola rotonda sul futuro dei film e degli audiovisivi

Hanno partecipato: Roy Menarini (RM), Davide Gherardi (DG), Valentina Re (VR), Federico Pagello (FP)

RM: Introduco, come di consueto, l'incontro di questa tavola rotonda, dal titolo immaginifico: *Il cinema che verrà*. Che cosa significa? Vorremmo provare a ipotizzare quali sviluppi potrebbe avere la cultura cinematografica in futuro. Si intende che non ci occuperemo di testi o di nozioni estetiche bensì del cinema come istituzione, linguaggio, pattern comunicativo. Non ci interessa direttamente immaginare le forme espressive con cui il cinema si presenterà nei prossimi anni. Ci interessano però questioni che sono, come ben sappiamo, correlate. Ci sono dunque tantissimi aspetti su cui concentrarsi. Io ne proporrei tre, riassuntivi, senza che questo precluda nel nostro dialogo altre strade da percorrere. Uno: analizzare le piattaforme multimediali sulle quali stiamo guardando e potremo, anche in futuro, guardare i film. Si tratta di capire se questo scenario è destinato a mutare, e se si verificheranno ulteriori cambiamenti.
In secondo luogo, discutere un problema che consegue al precedente, ovvero la funzione sociale del cinema, e quindi le caratteristiche che l'istituzione cinematografica, o semplicemente l'andare al cinema, assumeranno in futuro, sempre partendo dalle trasformazioni del presente.
Infine, capire quanto il cinema che si sta "dissolvendo", a livello mediale, nelle altre pratiche, diventando, appunto, un serbatoio linguistico, iconografico, e testuale, per altre forme espressive. Qui si distingue l'approccio di Philippe Dubois, del *cinema vanishing in arts*, o di un cinema che sta lavorando dentro l'immaginario di altre arti, di cui subisce, evidentemente, poi, anche un ritorno. Io credo che questi tre aspetti siano abbastanza intrecciati. Alcuni di questi sono difficili da definire, chiaramente: nessuno chiede un vaticinio da parte nostra. Altri invece ci permettono di ipotizzare davvero qualcosa, con tutto il piacere anarchico di immaginare scenari futuri e di sbagliare. Penso che riflettere sulle piattaforme mediali su cui il cinema viene consumato possa essere un buon punto di partenza, che ci permette di avere i piedi ben piantati dentro al presente.

DG: Partirei in effetti da qui, anche se non di solo cinema parliamo. Può anche essere un prodotto creato o manipolato dal singolo utente con una webcam, o un cellulare, o a partire da un DVD, e altro ancora. In questo scenario mobile e frastagliato, e nutrito con estrema libertà di pratiche espressive, s'inseriscono delle schegge di cinema a vario titolo: dal trailer, al film rimontato, al lego-movie, ecc... Si tratta di uno scenario in cui, per il momento, è molto difficile orientarsi. Una specie di labirinto in cui intravedo la possibilità di uno scivolone, nel momento in cui ci si attentasse ad afferrarne i lembi per trarne un orientamento teorico. A mio avviso molti studiosi che stanno intervenendo, soprattutto in America, sulla questione del futuro del cinema dal punto di vista del web, si dividono in due grandi orientamenti. Quelli che cercano di lavorare sull'idea di un "effetto cinema" come forma che migra tra varie morfologie di contenuti: dall'istallazione artistica al software dei personal computer – come Lev Manovich, che suggerisce come la metafora cinematografica stia alla base di alcune fortunate applicazioni *software* e in particolare dei programmi di *editing*. E quegli studiosi che stanno provando a riflettere sul problema della smaterializzazione della pellicola cinematografica, a partire dal fatto che le maggiori fabbriche di pellicola, ad esempio la Kodak, hanno già annunciato da tempo come nel giro di pochi anni cesseranno del tutto la produzione di pellicola cinematografica. Questi studiosi cercano allora di afferrare il toro per le corna, puntando al problema antico dello specifico cinematografico, e lavorando sul nuovo statuto ontologico di un cinema che diventa virtuale, smarrendo la sua traccia fotografica. Il che presuppone, o forse potrebbe presupporre, un diverso rapporto del cinema con il reale. Spesso tra questi studiosi c'è un ricorso-prelievo a posizioni di tipo decostruzionista, dove il reale scade in utopia. Il nuovo cinema andrebbe dunque nella direzione preannunciata da alcune analisi, sul rapporto tra immaginario e reale, di matrice tardo-situazionista? Ecco che, rispetto alla questione delle piattaforme multimediali, tra i due schieramenti così delineati, mi schiererei volentieri dalla parte di quelli che parlano di un "effetto-cinema", cercando così di separare la storia del cinema, ancora in corso, da quella dei film, entrata nella sua fase tramontante.
Ecco, per cercare di chiarirmi le idee su un argomento che difficilmente ancora afferro, vorrei dire che stiamo assistendo ad un'ingente migrazione di contenuti da ambiti che sono, diciamo "alti", ed ambiti "bassi", e viceversa. Credo che per trarre qualche pronostico sulla futura direzione del cinema nei nuovi contesti in cui è inserito pos-

siamo guardare al rapporto che si è configurato in questi ultimi anni tra la televisione in chiaro e la televisione a pagamento, per cui la fruizione dei prodotti televisivi a pagamento è diventata molto più simile alla vecchia fruizione del libro. Inoltre, a mio avviso, c'è un parallelo molto forte tra il nuovo cinema e quello che sta avvenendo rispetto ai contenuti *on demand* somministrati sulle piattaforme mediatiche, in cui rientrano indifferentemente la fiction televisiva, il film, o la partita sportiva. Il tutto viene recuperato secondo dei criteri soggettivamente "collezionistici", attraverso un canale a pagamento. Questo costituisce un fenomeno su cui riflettere, e in generale s'inserisce in un cambiamento molto più ampio della cultura industrializzata di massa, di cui un fenomeno-spia, ad esempio, è stato in passato la trasformazione subita dal fumetto, che negli anni Sessanta era ancora un prodotto popolare, e poi è progressivamente diventato un prodotto di nicchia, andando verso l'arte contemporanea con la *graphic novel*.
Come si evolve il cinema in questo magma? Probabilmente il cinema diventerà l'epicentro di una serie di pratiche di fruizione personalizzata, in cui il lato istituzionale, l'esperienza in sala, rimarrà comunque forte. Diciamo: forte come punto di irradiamento di una molteplicità di prodotti più o meno ufficiali, che vanno dal videogame, alla fiction sul web, al film rimontato digitalmente dal singolo utente, eccetera. Ciò che mi sembra veramente centrale, e strategico, per l'industria multimediale, ciò che rimane la merce più importante dell'industria cinematografica attuale, per me è il divo. Il divo cinematografico, quale fulcro dell'immaginario popolare, è il fermaglio di uno scenario in rapido sommovimento. Dal momento che già da alcuni anni l'incasso al botteghino è stato sopravanzato da altre forme di vita derivativa del film, come il suo prolungamento videoludico, ciò che permette ancora alle case di produzione di investire in questo gioco costoso, è proprio il divo cinematografico: una merce assolutamente versatile e spendibile in vari ambiti commerciali.

VR: Cercherei anch'io di restare sul primo degli spunti proposti da Roy, quello delle nuove piattaforme mediali e delle nuove pratiche di fruizione del film, per provare ad integrare lo scenario finora delineato, già molto ricco, con qualche altra osservazione, pur molto schematica. In primo luogo mi sembra di rilevare, nella situazione contemporanea (e nella prospettiva di un "cinema che verrà"), un "cinema del frammento", un cinema manipolato e "disarticolato" che si diffonde in forma di singole parti, sequenze in qualche modo "esemplari" che circolano su YouTube, nei blog, nei social network e quant'altro. Questa è senza dubbio un'osservazione scontata e banale, se non fosse che mi piacerebbe provare a ricollegarla a quella che a mio avviso è stata una delle funzioni fondamentali del cinema nel Novecento, ossia una grande funzione modellizzante: penso al cinema come luogo cruciale di organizzazione dell'esperienza, che fornisce strumenti per dare ordine (un ordine narrativo...) al caos esperienziale. Ora mi chiedo, ricollegando il passato del cinema a questa "nuova" estetica del frammento, se questo ruolo del cinema come grande serbatoio di racconti sia ancora valido. Il secondo punto che vorrei mettere in risalto è legato ad un'altra forma di "dispersione" del cinema, quella che vede un cinema ampiamente discorsivizzato sul web. I luoghi di confronto e discussione sul cinema si moltiplicano, con effetti evidentemente positivi di allargamento delle possibilità di circolazione delle proprie opinioni, ma anche con alcuni problemi, che potrei definire di "gerarchizzazione delle fonti". Quello che appariva come un "apparato strutturato" di studi sul cinema si trova messo in discussione, ed è difficile (penso soprattutto agli studenti, a volte letteralmente sperduti nel proliferare informativo della rete...) trovare punti di riferimento ed elaborare criteri validi di autorevolezza. Terzo spunto (ma anche questa non è una novità), vedo il cinema contemporaneo come un cinema che si guarda sostanzialmente in casa, con un tipo di fruizione privata e al contempo sempre più svincolata dalla programmazione ufficiale delle case di produzione e distribuzione. Per cui lo spettatore gode di nuove forme di "temporalizzazione" oltre che di "spazializzazione" della fruizione (dove voglio, quando voglio). Con il conseguente delinearsi di un cinema, scusate l'espressione un po' infelice, "usa e getta". Sto pensando ai programmi *peer-to-peer* che permettono un consumo quantitativamente sempre più consistente, ma che tende a perdere in qualità e "consistenza" della visione.
Altri due spunti, infine: mi sembra che il cinema contemporaneo abbia una funzione sempre più "obliqua" – uso il termine in riferimento alle considerazioni di Rick Altman su certi meccanismi di funzionamento dei generi, utilizzati per forme di comunicazione "laterale". Quindi, un cinema che viene consapevolmente "usato" nella costituzione di *community*, di realtà di condivisione e partecipazione che possono avere identità diverse. Infine, un ultimo spunto che vorrei sottoporre alla riflessione comune consiste nella possibilità di considerare il cinema che verrà nei termini di una rimediazione digitale del cinema del passato. Penso in primo luogo alle edizioni digitali del film – DVD, Blu-ray –, quindi a tutte quelle operazioni di reinterpretazione, rilettura, ricontestualizzazione dei film del passato, ben vive sul mercato adesso. Penso anche a come l'edizione digitale in qualche modo introduca nuovi approcci e prospettive di analisi e di studio, fornisca nuovi strumenti, rilanci in molti casi la posizione autoriale, ad esempio attraverso *making-of* e commento in voce *off*. Penso anche a come l'edizione digitale possa in qualche modo condizionare lo studio del cinema nelle università, in un modo che rimane, per moltissimi aspetti, positivo, ma che possiede anche degli elementi di ambiguità. Credo sia piuttosto assodato che si tende oggi a far coincidere il cinema che "esiste" con il cinema accessibile in DVD, con il rischio di rimuovere una parte consistente di storia del cinema. Nello stesso modo gli extra dei DVD rischiano di indebolire il ruolo e il valore della ricerca in archivio, che è stata ancora un momento essenziale del percorso di ricerca per la nostra generazione, e che oggi, forse, nuove generazioni di studenti affrontano con più difficoltà, a causa dell'apparente disponibilità immediata (complice la rete...) di materiali di approfondimento. Peraltro l'edizione digitale si ricollega anche alla questione, che menzionava Davide, di un cinema che è oggi estremamente manipolabile. Per cui con estrema facilità possiamo ricavare da un DVD sequenze o fotogrammi (frammenti...) per poi rielaborarli e rimontarli. Questione che aggiunge ulteriori elementi alla nostra discussione...

Harry Potter e la camera dei segreti

FP: Dunque, io vorrei partire da alcune caratteristiche dell'attuale produzione e distribuzione cinematografica, toccando anche qualche aspetto delle nuove strutture testuali del cinema. Ascoltando gli altri interventi mi è venuto in mente come alcune caratteristiche pregnanti del cinema commerciale che si produce oggi siano: centralità del blockbuster, serializzazione del film di successo e forme di distribuzione dell'home video innovative (ad esempio, negli Stati Uniti è molto diffuso il noleggio con consegna a domicilio, attraverso un servizio di abbonamento che ha costi davvero esigui, oppure distributori automatici di DVD diffusi per tutta la città da cui si può noleggiare un film per un dollaro al giorno). Questi ultimi sono modi di adattare i DVD alla nuova forma emergente dell'*on demand*. Questi tre elementi dimostrano che il cinema riesce ancora a costruire degli eventi, come l'uscita di un blockbuster, che attirano l'attenzione anche degli altri media. La televisione e internet sono comunque manipolate dai blockbuster; la serialità, e penso prevalentemente a serie come *Harry Potter*, *Il Signore degli Anelli* e *Saw*, in bilico tra cinema e televisione, proietta sul film strutture narrative televisive, anche al livello delle strategie di uscita. *Saw*, ad esempio, esce puntualmente ogni anno, ed è come vedere una serie televisiva che però possiede, al contempo, delle soglie di visibilità molto più allargate rispetto alla *fiction* tradizionale. Un prodotto cinematografico di oggi, insomma, ma con logiche assolutamente televisive. Probabilmente il pubblico di

Il Signore degli anelli - Il Ritorno del Re

Saw non va a vedere il film al cinema, ma se lo prende in DVD; e così il film rimane concorrenziale rispetto ad altri prodotti. Credo che il cinema che verrà riuscirà a interagire con le altre piattaforme mediali, in modo che, pur trasformandosi, sarà in grado di sopravvivere e resistere all'assalto commerciale dei nuovi media. E questa mia lettura è confermata dalle analisi di Henry Jenkins che non contrappone mai i prodotti legati alle megacorporazioni con i prodotti *indie*, ma rileva una certa penetrazione del *mainstream* dal basso, dove alla novità si conferisce sempre più una maggiore libertà di azione. Il *mainstream* avalla una serie di produzioni che prima rimanevano escluse dal grande circuito di distribuzione. Se il grande circuito sarà Internet, e non più la sala, e se il cinema si adatterà al nuovo contesto, allora, evidentemente, riuscirà a rimanere in gioco.

Un'altra cosa che voglio suggerire è che questo discorso funziona secondo la logica che Chris Anderson chiama la "coda lunga". Oltre alla serializzazione, c'è anche una cosa che funziona molto nella distribuzione di DVD, nella *pay TV*, e nell'*on demand*: è il recupero di tutti quei prodotti minori, di serie B, come commedie demenziali, erotici ed altra "robaccia". Se vai dai distributori americani trovi nei cataloghi tutto un profluvio di questo tipo di film: film che io non vedrei mai!, ma che hanno evidentemente un mercato, anche perché riescono ad abbattere i costi della distribuzione. Per cui, in questo modo, unendo il discorso di Jenkins sul rapporto di forza mutato tra *mainstream* e indipendente e il discorso di Anderson sul prodotto cinematografico della "coda lunga", il cinema che verrà riuscirà a sopravvivere con una sua autonomia e nella sua integrità adattandosi ai meccanismi diversi di distribuzione.

Altro discorso che vorrei avanzare è quello sulla funzione sociale del cinema: se il cinema si riconosce come tale, in quanto mantiene, in un qualche modo, una sua interezza testuale, e insomma non viene distrutto dai nuovi media, ma "rimediato", secondo me c'è da chiedersi se mantenga o meno la sua capacità, accennata prima da Valentina, di essere il centro di un'organizzazione e risistemazione sociale. Ho letto che secondo alcuni, e io sono perfettamente d'accordo, il cinema riacquisterebbe oggi una qualche autorevolezza proprio in quanto è l'unico luogo dove si trovano ancora dei discorsi compiuti. Andando su internet ti rendi subitaneamente conto della diffusa assenza di una qualsiasi coerenza testuale. Ciò è vero già dai tempi di *Matrix*. Questo film è una sorta di "Bibbia" per tutta una generazione di giovani che, dispersi nella rete, hanno visto in *Matrix*, con tutto il suo enciclopedismo, con il suo sincretismo culturale, un testo da sottoporre a continue interpretazioni. Se il cinema continua a mantenere una propria coerenza testuale allora resisterà, e sopravvivrà anche nel futuro. Per concludere, i fenomeni di apparente dispersione del film sul web, per chiosare quanto ha detto Valentina prima, potrebbero essere visti come dei luoghi di ri-soggettivizzazione del cinema. Proprio grazie al discorso della "coda lunga" si potrebbe fra l'altro guardare al web come il luogo per recuperare dei film, come il muto o il genere sperimentale, che stanno altrimenti scomparendo, o rimangono irraggiungibili allo spettatore, con tutto il corollario di funzione aggregante consueta al web: la creazione di *community* specializzate che danno al film una autorità maggiore rispetto agli altri media: dalle serie televisive ai *reality* e i blog...

RM: Tutto sommato, quella specie di teoria della riaggregazione testuale – mi permetto di chiamarla così – suggerita da Federico, è molto vicina alla mia ipotesi. La considerazione che fai mi pare abbastanza giusta, pur apponendo considerazioni ulteriori. E mi spiego con esempi concreti. Mentre parliamo – quando uscirà la rivista si tratterà di un fenomeno già vecchio – è cominciata la vita cinematografica di *Twilight*, con migliaia di persone che attendono in fila di entrare in sala, e l'intervista del TG1 alla ragazzina che ha deciso di vedere il film lungo tutto il weekend fino a che non sverrà domenica notte, assistendo a ventiquattro proiezioni consecutive...

Il caso di *Twilight* è esemplare. *Twilight* è già un romanzo. Si immagina fin da ora un lunghissimo sfruttamento del marchio *Twilight*, che in parte già c'è, su tutte le altre piattaforme mediali ma anche nella filiera di altri oggetti di consumo, secondo una strategia nota da molti anni. Da quello che faceva Spielberg negli anni Ottanta a quello che fa oggi *Twilight* non cambia molto. Cambia quantitativamente il numero di piattaforme e di luoghi di consumo in cui viene poi erogato il testo frantumato, il marchio, il *brand* che dir si voglia. Però il passaggio in sala, o meglio ancora, il momento prototipico del prodotto grazie al quale si aggrega una comunità vastissima di fanatici, e non solo, anche di semplici curiosi e spettatori, continua ad essere la sala. Fino ad ora abbiamo pensato alla sala come a un mondo nobile, di artisticizzazione del cinema, e immaginato che l'aggressività dei nuovi media, o semplicemente degli altri media, ferisse un corpo, quello cinematografico, che ha cominciato a sanguinare da mille ferite, che si chiamano: YouTube, internet, P2P, DVD, eccetera, fino a prosciugarsi e scomparire... La sensazione è che un tale scenario non faccia gioco agli stessi produttori di testi audiovisivi, e che quando questi testi audiovisivi hanno certe caratteristiche (potrebbero essere quelle del blockbuster, quelle della saga, quelle dell'horror), la sala rimanga il luogo, anche in futuro, intorno a cui questa strategia di erogazione del testo diviso in varie parti debba ruotare. Tutto sommato non ci sono ancora così tanti sostituti in grado di scalzare la funzione sociale dell'andare al cinema, attraverso un raggruppamento di persone che poi si riproduce in una ritualità. E tutto sommato la mia sensazione è che non ci sia una sorta di lupo cattivo capitalista che voglia distruggere l'esperienza cinematografica, visto che, al contrario, se ne fa forza. Si potrebbe pensare ad una sorta di rifunzionalizzazione della sala non più come un luogo di massa, ma come luogo in cui c'è un testo integro di per se stesso, al di là della sua artisticità o presunta tale. E per il fatto stesso di essere integro ha una funzione sociale nobilitata. Quindi l'andare al cinema diventa, rispetto a tanti anni fa, qualcosa di socialmente alto.

A me questi segnali arrivano anche dal punto di vista dei discorsi sociali e mediali. Sempre meno noterete nei telegiornali o negli organi di informazione una sorta di sotterranea condanna dello spettacolo cinematografico, anche solo come traviatore di giovani menti. Sempre più, ora ci si concentra su Internet, su YouTube, sul *social network*. Facebook è sulle pagine dei giornali un giorno sì e un giorno no. Ai media sembra un luogo di dispersione, di immoralità, di focolai di estremismi politici... piuttosto che di distrazione per gli impiegati fannulloni... e chissà cos'altro. E quindi la sensazione è che sui *new media* si sia concentrato adesso tutto quell'interesse negativo e demonizzante che gli organi di informazione di volta in volta hanno riservato ad un medium specifico. E che il cinema in sala, pian piano, stia diventando – di nuovo – una forma di comportamento sociale accettabile...

Il fatto è che noi abbiamo bisogno di nuovi strumenti di definizione del cinema. Evidentemente da una parte c'è il cinema che viene riconosciuto attraverso le sue caratteristiche tecniche: Davide faceva riferimento ai produttori di pellicola. Altri alludono al cinema come categoria linguistica. Altri ancora pensano alle piattaforme mediali su cui esso viene fruito. La sensazione è che dobbiamo allora allargare gli operatori estetico-sociali che definiscono che cosa sia il cinema: a cominciare dall'educazione, quindi dalla pedagogia, dalla didattica, dall'università, per poi proseguire con i mezzi di informazione che continuano a mantenere la loro funzione critica.

Per esempio, oggi nei media l'informazione sui festival è piuttosto visibile, sempre a patto che il festival riesca a vendersi bene. Sui quotidiani nazionali, da Venezia, a Roma, a Torino, da settembre in poi, non facciamo che leggere di festival. Il festival continua a rimodellare e ridefinire il cinema come linguaggio para-artistico, e a volte recupera qualche idea centrifuga riportandola all'effetto-cinema. Ricordate quando qualche anno fa, a Venezia, è stato proiettato *Drawing Restraint 9* di Matthew Barney. Tutti questi sono

tentativi di reintegrare esperienze lontane dal cinema tradizionale, che magari sono cinema *vanishing in arts*, e ricollocarle all'interno delle mostre d'arte cinematografica. Tutto congiura a far sì che il cinema restituisca integrità ai brandelli audiovisivi e multimediali che pure lo saccheggiano. Basti pensare che mi è capitato, una volta, a lezione, di usare delle antologie delle sequenze di Totò già pronte su YouTube, piuttosto che andarle a reperire io stesso su VHS e DVD. D'altra parte però ci sono tanti altri operatori di cui magari non teniamo conto, pedagogici, informativi e frutto delle istituzioni cinematografiche, che riaggregano questi testi di continuo, facendoli diventare un oggetto, l'oggetto-cinema, che ancora è riconosciuto socialmente. Più o meno si pensa di sapere che cos'è il cinema, anche da parte delle fasce meno colte della popolazione. Questo riaggregarsi dell'esperienza cinematografica in sala può essere consono o congruo alle strategie di pianificazione industriale di coloro che il prodotto cinematografico lo realizzano.

DG: Sono d'accordo sull'esigenza di mettere a punto il grimaldello teorico su singoli casi, dal momento che stiamo trattando di uno scenario assai nebuloso. Per sottrarci al problema di capire quale potrà essere lo scenario di futura sopravvivenza e di rinfunzionalizzazione culturale e sociale del cinema, sarebbe opportuno dunque partire proprio da riflessioni puntuali su singoli film, e su singole strategie produttive e distributive. La mia sensazione è che, a partire da tutto quello che hai detto, si possa, e forse si debba, cominciare a ragionare su un'idea di museificazione del cinema nell'età del virtuale. Ossia: per museificazione s'intende solitamente qualcosa di negativo: confinare l'opera d'arte in una teca polverosa per lasciarla lì a decantare... rendendola culturalmente inerte. In questa visione s'avvertono ancora gli echi delle grandi avanguardie del Novecento, per le quali il museo andrebbe messo a fuoco: il Museo va distrutto per rinnovare l'Arte! Ora, questo non è il momento, per il cinema, di fare i baffi alla Gioconda, ma piuttosto di metterla sotto il vetro antiproiettile. Intendo dire che secondo me è una cosa positiva andare verso un'idea di museificazione cinematografica intesa come assegnazione del massimo rilievo all'esperienza filmofanica in sala, proprio come avviene durante i festival. Ad esempio, generalizzando un po': al multiplex si vede il film con un tipo di spettatore che è ormai sempre di più avvezzo al DVD, quindi ad una fruizione distratta del film, e che ormai sostiene con fastidio la visione prolungata. Ciò si manifesta spesso in brusio, commenti a voce altra, eccetera... Se invece vai a vedere i film muti a Pordenone, durante le Giornate del Cinema muto, e osi anche soltanto accendere un telefono cellulare... ti sparano! Allora, un'idea di Museo del Cinema è l'idea di un Cinema-Museo che perviene alla fine di un percorso, di una sua parabola estetico-culturale, e che ha subito le varie pastoie di legittimazione sociale secondo un iter analogo a quello sostenuto da altre forme di trasferimento del contenuto, come ad esempio (in tempi più antichi) l'editoria cartacea.
Ed è effettivamente giunto il momento di progettare, dal punto di vista didattico-istituzionale, nuove strategie atte a riqualificare il cinema all'interno del contesto universitario, e poi sociale, in quanto oggetto culturale, a partire proprio dalla morte del Soggetto. Intendo dire che se è vero che il cinema è in difficoltà come merce... Beh, non è poi così un male per la disciplina che lo deve studiare! Anzi, solitamente, le discipline che si occupano di oggetti non più vivi riescono a sondarne con più chiarezza confini, bordi e sfumature.

Saw V

VR: Volevo ritornare brevemente su *Matrix*. Se non ho capito male, Roy e Federico concordano nel vedere in *Matrix* una "prova" della solidità del testo cinematografico, della possibilità di racconti compiuti. Sono perfettamente d'accordo! Peraltro *Matrix* è legato a una certa produzione di quegli stessi anni: *eXistenZ*, ad esempio, o *The Truman Show*, e tutta una serie di film che lavorano su problematiche cruciali, che quindi danno ancora prova di quella funzione di "messa in forma" di cui si diceva... Eppure è stata proprio certa critica ad assumere una posizione per certi versi paradossale, a introdurre, di fronte ad un testo come *Matrix*, delle forzature, sostenendo che *Matrix* si coglie pienamente *solo* nei suoi rapporti intertestuali ed intermediali. Questo è vero, da un certo punto di vista, perché *Matrix* introduce evidentemente elementi di "erosione" dei confini testuali, di cui bisogna rendere conto, ma è altrettanto vero che *Matrix* non produce un "collasso" della testualità cinematografica, nel senso che rimane comunque un mondo possibile autosufficiente e compiuto (con tutti i riferimenti intertestuali del caso, ma quale testo non ne attiva?).
Inoltre a me sembra di vedere una distanza profonda tra il primo episodio di *Matrix*, che ancora funziona in questi termini, e gli altri due episodi della trilogia, che perdono moltissimo in termini di capacità di "narrativizzazione" dell'esperienza. Personalmente credo ancora nelle forme di "tenuta" del cinema rispetto ad un pericolo di dispersione assoluta, e mi capita spesso di ripensare a una considerazione che faceva Umberto Eco ormai tempo fa, a proposito dell'ipertesto, quando invitava ad una certa cautela dicendo: "E tu vuoi che la gente paghi per decidere se Renzo sposerà Lucia?". Credo che questo sia tuttora vero, nel senso che abbiamo ancora bisogno di storie e siamo ancora legati a questa vocazione del cinema. Resta il fatto che si tratta attualmente di una vocazione in difficoltà. Per un certo tempo ho pensato che questa vocazione di affabulazione si fosse trasferita sulle serie televisive, come se si fosse registrato una sorta di passaggio di testimone... Ma mi pare oggi che anche qui le cose stiano cambiando, nel senso che le proposte più nuove, ad esempio *Lost* e *Heroes*, vanno chiaramente verso una moltiplicazione sempre più vertiginosa di livelli temporali e personaggi, testimoniando forse più una "fatica" che una capacità di narrare, esaltando il disordine e procrastinando la fine. Ammesso che i modelli di riferimento in tutto questo siano ancora legati alla tradizione narrativa...

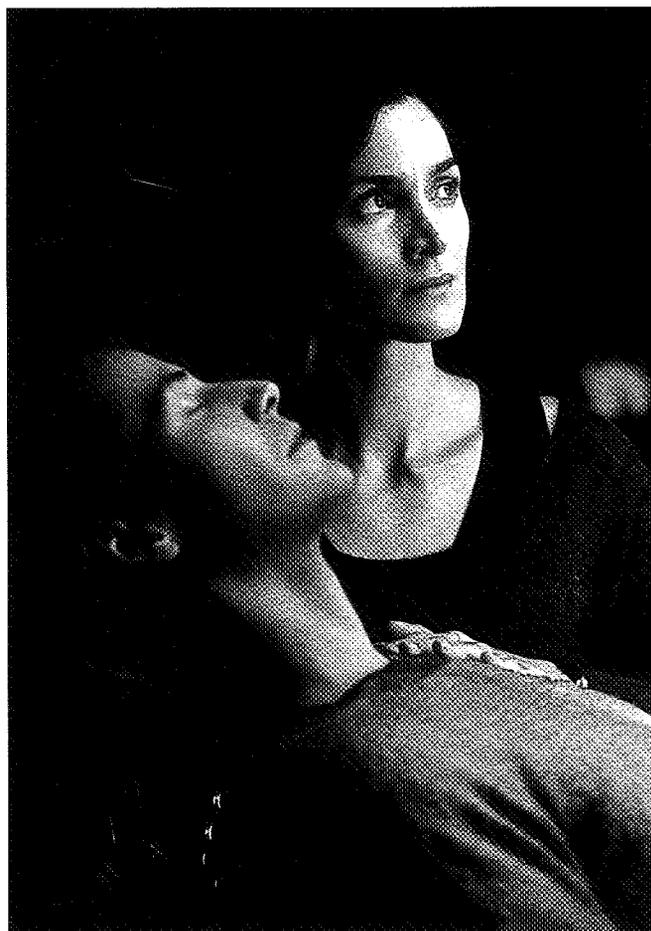
FP: Soprassiedo su *Matrix*, che per me rimane intrinsecamente un'esperienza intertestuale e multimediale, in quanto non vedo un'incompatibilità tra l'intermedialità ed il cinema che sopravvive come luogo di coagulazione di una serie di esperienza contraddittorie e disgregate, che da qualche parte cercano una loro matrice d'approdo...

VR: Credo che *Matrix* sia la prova di questa possibile coesistenza e che sia stata invece certa critica a decretare la fine di questa modalità multipla di convivenza tra diversi ambiti...

FP: Sono d'accordo con te. Non sono d'accordo con chi dice che non si può più ritrovare da nessuna parte la coerenza. Secondo me una coerenza c'è: ed è quella dell'incoerenza. Ma è programmata questa incoerenza! Il cinema non è mai stato uno strumento di asservimento, di "lobotomizzazione" delle menti! Il cinema non è mai stato un dispositivo capace di imporre un pensiero unico, ma un luogo in cui ci si poteva confrontare magari con dei "modelli" ma che ognuno poi interpretava a suo modo, con la propria testa e nella propria vita. Non si può quindi contrapporre i nuovi media al cinema dicendo che la frammentazione testuale sarebbe garanzia di molteplicità interpretative che prima non c'era: questo valeva anche per i film. La critica cinematografica ne è solo la prova più evidente.
Per tornare a Roy: dicevi che la sala ha rischiato di essere aggredita da varie forme di media. Non credo sia quello che sta succedendo, perché il tentativo di liquidazione della sala come luogo culturale da parte del capitalismo c'è! Il punto è che la sala diventa un luogo di fruizione totalmente commerciale. Che non vuole dire, lo sappiamo, come la storia del cinema insegna, che l'industria cinematografia non sia invece soggetta a infiltrazioni artistiche. Ma vuol dire che la distribuzione non è interessata a proporre un prodotto che non sia immediatamente spendibile nel multiplex. Sia la sala che i festival si inseriscono in un generale movimento di privatizzazione, che si chia-

ma neoliberismo, in cui il commercio e i meccanismi di valorizzazione capitalistica della cultura sono sempre più intensi. Per cui la sala e il festival diventano sempre più visibili, proprio perché sono ristrutturati secondo logiche di valorizzazione commerciale. Il meccanismo qui vede il dispositivo del festival trasformarsi in un qualcosa di più integrato al nuovo meccanismo di produzione economica. Allora, ripartendo con la riflessione sul cinema come qualcosa di diverso, di artistico... Come diceva Davide, si potrebbe riflettere sul percorso di evoluzione che ha organizzato il fumetto. In realtà non è morto, anzi. Secondo alcuni punti di vista il settore è molto più attivo e produttivo di prima, anche dal punto di vista commerciale. C'è meno fumetto popolare, e si vendono meno fumetti. Però se ne vendono di più interessanti a livello medio, producendo anche ricchezza economica. Il cinema si trasforma su Internet, si trasforma nella fase della distribuzione e del consumo... Però vedremo se resiste a questa logica che va a detrimento di tutto quello che non è profittevole. Il discorso di Anderson e Jenkins, secondo i quali (grosso modo) tutto andrà sempre meglio, da questo punto di vista mi lascia scettico.
Concludo con un'osservazione sul discorso di Davide riguardo al fatto di considerare il cinema come qualcosa di "morto". Secondo me il cinema non è una merce in difficoltà. Per certi aspetti produce tanto quanto e, forse, anche più di prima; e per altri aspetti invece semplicemente si trasforma, forse in modo persino positivo rispetto al passato. Sicuramente la crisi può aprire nuove strade anche per un cinema indipendente e autoriale un po' meno ricalcato sui vecchi modelli. Per questo motivo, a livello di organizzazione degli studi accademici, non auspico una netta separazione fra chi fa ricerca sul cinema tradizionale e chi si occupa del panorama contemporaneo: credo sia possibile e più utile che i due campi rimangano uniti, in modo che coloro i quali credono nel cinema com'era, continuino a ricordarci che esso avrebbe potuto anche essere diverso, che quello di oggi non è l'unico possibile, nella speranza (o l'utopia) che il cinema del futuro possa essere addirittura migliore di quello che abbiamo visto finora.

RM: Riassumendo: la sala diventa utile, da una certo punto di vista, per imporre un'idea di cinema, che è quella dei multiplex. Ma dalla sala, comunque, si passa. Anche nelle caratteristiche negative di sfruttamento delle logiche del profitto: così, esattamente, proprio su questo corpo di film, e non a caso, vengono fatte molto spesso le operazioni artistiche di frammentazione, riuso... Molto spesso lo si fa proprio sui film più commerciali, piuttosto che sui film d'autore che vengono considerati in buona parte già un lavoro artistico sulle potenzialità del linguaggio cinematografico. Mi sembra di capire che nessuno di noi, al momento di questa tavola rotonda, annunci il tramonto definitivo, e a brevissimo termine, del consumo in sala. Io aggiungevo addirittura che se anche ciò avvenisse, o se la sala diventasse sempre più marginale, sarebbero in ogni caso messe in atto nuove forme di socializzazione, che non saprei ancora intuire, da parte degli stessi produttori ed erogatori di testi cinematografici, proprio per consentire poi lo sviluppo delle successive fruizioni più particolari, più personali, più solipsistiche. Mi interessa anche il riferimento di Valentina alle serie televisive. Perché ho la sua stessa sensazione. Probabilmente è stato un errore anche nostro... Ma non nell'ipervalutare il fenomeno, perché pare fuori discussione che la ricchezza testuale ci sia stata e ci sia da molti anni. Piuttosto, nel pensare che quello fosse un motore in grado di sostituire una funzione del cinema, o comunque di garantire delle forme di continuità narrativa. Le considerazioni di Eco sono sotto gli occhi di tutti. Non è un caso che il mito dell'interattività sia un po' scomparso, no? Se ne era parlato tanto negli anni Novanta, e poi la cosa è passata in secondo piano. E *Lost* è esattamente uno di questi esempi. Uno dei segreti del successo di *Lost* è che si tratta di una delle serie televisive più generose per quanto riguarda la capacità di sorprendere lo spettatore, che non vorrebbe *mai* decidere in prima persona dove piazzare l'isola, o dove portare Jack, o quale mondo fittizio sostituire all'altro... È proprio quella condizione di passività, o meglio di *scrivibilità* dell'esperienza spettatoriale, che cerchiamo. Altrimenti le cose non funzionano. Era piuttosto evidente e chiaro. Ed è ciò che è avvenuto. Sono altre le forme di interattività a cui siamo di fronte, e le abbiamo, credo, elencate: sia quelle di nicchia, più artistiche, sia quelle più comunitarie, contestualmente vive assieme all'altro tipo di consumo. L'uno non sostituisce l'altro. La sensazione infatti, a procedere da questo discorso, è che molti di noi, intendo delle persone che si sono occupate del cinema in questa fase di trasformazione così rapida, abbiano spesso pensato in termini esclusivi: o questo o quello. Se il cinema in sala non funziona viene sostituito dal cinema a casa propria... Se il cinema, in particolare quello americano di grande consumo, non riesce più a narrare è perché le serie televisive si sono sostituite a questo tipo di narrazione. Ecco, questo tipo di oscillazione/sostituzione è una, credo, delle caratteristiche di chi si occupa di cinema, da sempre. L'Apocalisse è una parte tipica della teoria del cinema, dalla sua nascita! Cioè l'idea che il cinema sia sempre sull'orlo della morte, credo sia consustanziale alla nascita del cinema come mezzo fineottocentesco, e quindi deperibile nell'arco del suo posizionamento nelle arti tradizionali. Credo si tratti di una sorta di processo inconscio che continua a funzionare... In realtà le cose sono più complesse: subiscono accelerazioni e decelerazioni. Anzi, dagli anni Novanta ad oggi sono più le decelerazioni, che le accelerazioni. 3-D digitale, proiezione in video, ecc.: sicuramente sono cose che avverranno, ma senza dubbio non nei termini in cui gli specialisti in multimedia le annunciavano negli anni Novanta. Adesso invece i teorici che abbiamo citato, da Jenkins, a Rodowick, a Cubitt, ci permettano di tracciare uno scenario più credibile, aperto alle influenze più disparate.
A proposito delle altre testualità, vorrei aggiungere che anche queste ultime sono sottoposte a un mutamento forte. Per fare un esempio, il fenomeno delle IPTV (web, tv generalista e canali a pagamento in un unico pacchetto) permette di avere un archivio immediato degli ultimi giorni di programmazione *on demand*, giorno e notte, su tutti i canali: puoi recuperare ogni trasmissione su ogni canale, e tutto resta in archivio a tua disposizione. Non si usano supporti (che in pochi anni scompariranno). Sarà tra breve possibile – come in parte lo è già oggi – allo spettatore slacciarsi dal palinsesto e scegliere cosa trattenere. Si registra direttamente sulle memorie. Ed è una cosa interessante per l'ontologia dei mezzi: un archivio generalizzato sempre disponibile. Siamo già a metà del guado. Oggi possiamo vedere in podcast, quello ufficiale intendo, le trasmissioni televisive della RAI che abbiamo perso, i programmi radiofonici della mattina, ecc. Andiamo verso l'archivio generalizzato che annuncia il tramonto dei palinsesti, almeno al di fuori delle reti generaliste, le quali si occupano invece, mi sembra, di stare addosso alla diretta, al dibattito, talk show, al *reality*, che magari richiedono più socializzazione. Tra poco credo l'interazione tra l'*on line* e l'*on tv* sarà definitiva.

DG: Anch'io vorrei fare alcune considerazioni conclusive. Per sintetizzare

Matrix Reloaded

le mie previsioni per il futuro, rimodulandole secondo gli spunti tratti da questo nostro dibattito: la difficoltà di immaginare il volto del cinema che verrà proviene dal fatto che bisognerebbe sempre distinguere tra cinema come pratica, come fruizione e come traccia memoriale, ossia come storia della ricezione, nella memoria collettiva, del cinema. Su questi tre versanti, come muoversi? Rimanendo attinenti al discorso, da poco sollevato, del cinema come dispositivo di fruizione di un film in pellicola in sala... Beh, dato che, come diceva Roy, il cinema nasce in crisi, vive in crisi e probabilmente morirà in crisi – nel senso che soffre di una "crisi endemica" – e dato che il rapporto del cinema con i nuovi media non è semplicemente di competizione (mi sembra un po' vecchiotta la prospettiva del medium-nuovo-arrivato che scende in campo e "mangia" il vecchio, ma piuttosto il nuovo medium stabilisce con quello già presente dei rapporti di emulazione, scambio, di "rimediazione" di contenuti e forme), a mio avviso il cinema che verrà sarà sempre più sacralizzato proprio in quanto dispositivo di fruizione in sala.
Da questo punto di vista a mio avviso rimane centrale l'invenzione cinematografica del divo, a sua volta rubata da altre tradizioni. Ribadisco questo punto. Il divo cinematografico ha una funzione sociale molto più ampia del cinema come merce, e l'impatto che ha avuto il divo sulla società occidentale, in termini di immaginario e di forma politica, mi sembra evidente.
Poi immagino il futuro del cinema-dispositivo-di-sala come un cinema non per tutti, elitario, sicuramente costoso, e magari diradato nel tempo in coincidenza con particolari eventi: festival o analoghe iniziative. Penso a quanto già avviene oggi per certe espressioni artistiche che sono mantenute sotto una campana di vetro e godono degli interventi statali: come l'opera lirica. Che non è certamente una cosa popolare, ma si tratta di un evento che si va a vedere in determinati momenti dell'anno, ed in determinati istituti che si occupano di preservarla. E questa, secondo me, potrebbe essere una possibile forma del cinema che verrà: festival dove si va a vedere il film antico, o magari primo-sonoro, o magari "classico" e anche sperimentale. E si paga, si pagherà, magari anche molto per vederlo, ottenendo però in cambio determinate garanzie di qualità nella proiezione e sull'integrità del testo. Per quanto riguarda invece il "cinema che verrà" come "film che verrà"... La questione si fa molto più complessa. Secondo me su questo punto si potrà ragionare con chiarezza solo quanto la nostra disciplina si sarà chiusa rispetto al suo oggetto, rispetto ad un oggetto "museificato", per tornare al mio punto di cui sopra.

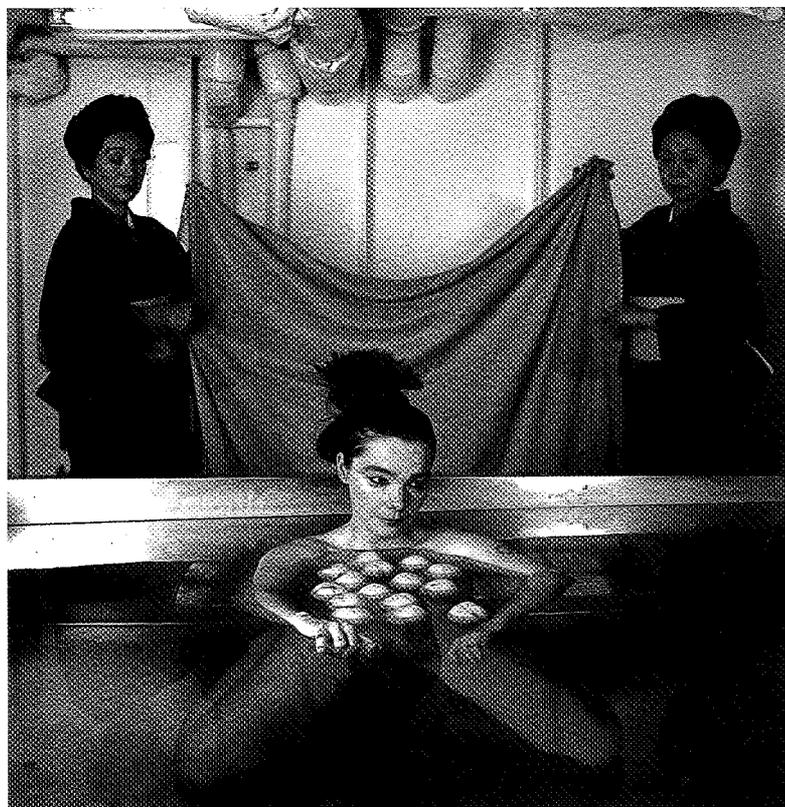
VR: Se ho capito bene la posizione di Roy, condivido assolutamente l'idea di pensare il cinema attuale (e che verrà...) come un luogo di coesistenza tra quelli che sono tratti del Novecento e quelle che sono forme nuove di dispersione – uso questo termine senza alcuna accezione negativa. Credo sarebbe un errore ignorare una delle parti o fare il necrologio di quello che il cinema è stato... Certo, sarebbe un atto di scarso realismo. Ma volevo avviarmi anch'io verso la conclusione con due considerazioni.
In quest'ultimo periodo mi è capitato spesso di pensare al cinema che verrà non solo come a un luogo di produzione testuale, ma anche come a un luogo di riflessione e studio. All'interno di questa "seconda" idea di cinema che verrà, mi pare che alla teoria sia riservato una spazio sempre più circoscritto e marginale, e chiaramente parlo di teoria non come di un apparato metodologico precostituito da applicare rigidamente agli oggetti, ma proprio del contrario: teoria come costante interrogazione e ridiscussione del cinema, a partire dalle sue fondamenta. Credo che questa "rimozione" possa rappresentare un rischio, perché se emarginiamo o rimuoviamo la possibilità di un approccio teorico, rischiamo di non renderci conto che quello che noi chiamiamo "cinema che verrà", quello che postuliamo come "cinema che verrà", è un oggetto che noi stessi costruiamo a partire da strumenti teorici che possiamo più o meno esplicitare.
Il "cinema che verrà" non è che una costruzione formulata a partire da una nostra cornice teorica, e questa consapevolezza va tenuta sempre attiva.
L'ultima considerazione (legata strettamente alla precedente) è una sorta di "precauzione" da tener presente rispetto alle considerazioni sul futuro: occorre stare attenti, credo, a non accettare passivamente certi discorsi promozionali rispetto alle novità che noi, in quanto studiosi, saremmo tenuti ad analizzare e smontare, senza prenderli per buoni così come sono proposti... A tal proposito cito uno slogan proposto da Univideo (Unione Italiana Editoria Audiovisiva) nel 2006, che trovo molto interessante, a proposito della promozione del supporto DVD, che diceva: "Quanto ti piace un film... Devi Vederlo Davvero!". Dove il *lettering* delle iniziali: "Devi – Vederlo – Davvero" riprendeva il logo del DVD... Oggi, questo slogan non funziona già più. Oggi, recita la nuova campagna di Univideo (2008), siamo "catturati da Blu-ray". "Le serate a casa tua non saranno più le stesse", garantisce. E domani...?

Drawing Restraint 9

Film e serie televisive citati

Drawing Restraint 9 (Matthew Barney, 2005).
eXistenZ (David Cronenberg, 1999).
Heroes (2006-...).
Harry Potter e la pietra filosofale (*Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, Chris Columbus, 2001); *Harry Potter e la Camera dei Segreti* (*Harry Potter and the Chambers of Secrets*, Chris Columbus, 2002); *Harry Potter e il prigioniero di Azkaban* (*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, Alfonso Cuarón, 2004); *Harry Potter e il calice di fuoco* (*Harry Potter and the Goblet of Fire*, Mike Newell, 2005); *Harry Potter e l'Ordine della Fenice* (*Harry Potter and the Order of the Phoenix*, David Yates, 2007).
Lost (2004-...).
Matrix; *Matrix Reloaded*; *Matrix Revolutions* (Andy e Larry Wachowsky, 1999; 2003; 2003); *The Animatrix* (2003).
Saw - L'enigmista (*Saw*, James Wan, 2004); *Saw 2 - La soluzione dell'enigma* (*Saw II*, Darren Lynn Bousman, 2005); *Saw III - L'enigma senza fine* (*Saw III*, Darren Lynn Bousman, 2006); *Saw IV* (Darren Lynn Bousman, 2007); *Saw V* (David Hackl, 2008).
Il Signore degli Anelli - La Compagnia dell'Anello; *Le Due Torri*; *Il Ritorno del Re* (*The Lord of the Rings - The Fellowship of the Ring*; *The Two Towers*; *The Return of the King*, Peter Jackson, 2001; 2002; 2003).
The Truman Show (Peter Weir, 1998).
Twilight (Catherine Hardwicke, 2008).

Autori citati

Rick Altman, *Film/Genere*, Milano, Vita & Pensiero, 2004.
Chris Anderson, *La coda lunga. Da un mercato di massa ad una massa di mercati*, Torino, Codice, 2007.
Sean Cubitt, *EcoMedia*, Amsterdam, Rodopi, 2005; *The Cinema Effect*, Cambridge, MIT Press, 2004.
Philippe Dubois (a cura di), *CINEMA & Cie, Cinéma et art contemporain / Cinema and Contemporary Visual Art*, n. 8, autunno 2006 e *CINEMA & Cie, Cinéma et art contemporain II / Cinema and Contemporary Visual Art II*, n. 10, primavera 2008.
Umberto Eco, "Non preoccupatevi per l'ipertesto" (1993), in *La bustina di Minerva*, Milano, Bompiani, 2004, pp. 161-162.
Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.
Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002.
David N. Rodowick, *Il cinema nell'era del virtuale*, Milano, Olivares, 2008.

Il cavaliere oscuro e gli altri, ovvero della maturità del cine-fumetto
Un'ipotesi di periodizzazione

È sorprendente notare come, nell'epoca contemporanea, l'evoluzione degli adattamenti cinematografici del fumetto di supereroi abbia ricalcato fedelmente lo sviluppo del genere sulla carta stampata, ripercorrendone innanzitutto le origini e avvicinandosi in modo significativo alle opere più recenti solamente negli ultimi tempi. Il filone cominciò infatti per prima cosa dal recupero dei personaggi della Golden Age del fumetto americano (1938-1954) e, in particolare, del capostipite di tutti i supereroi, *Superman*[1] (Richard Donner, 1978). Esauritasi la spinta di quella serie, si proseguì allora con *Batman*[2] (Tim Burton, 1989), una delle primissime variazioni sul genere. Dopo la provvisoria chiusura anche di questo ciclo, si passò alla produzione Marvel e agli eroi della Silver Age (1956-1969), adattati in *X-Men*[3] (Bryan Singer, 2000), *Spider-Man*[4] (Sam Raimi, 2002), *Daredevil*[5] (Mark Steven Johnson, 2003), *I Fantastici 4*[6] (*Fantastic Four*, Tim Story, 2004), ecc. Infine, negli ultimi anni abbiamo assistito ad un vasto ricongiungimento col fumetto di oggi, ovvero alla stagione inaugurata nel 1986 dal cosiddetto "revisionismo supereroistico"[7] e dalle opere ad esso successive, con i vari *Hellboy*[8] (Guillermo del Toro, 2004), *Sin City*[9] (Robert Rodriguez e Frank Miller, 2005), *300*[10] (Zack Snyder, 2007), *Wanted*[11] (Timur Bekmambetov, 2008), ecc.
Questa rilettura prospettica, per quanto parzialmente tendenziosa[12], suggerisce come sia possibile e utile cominciare a riflettere su una periodizzazione ragionata dell'ormai duratura fioritura degli adattamenti cinematografici del fumetto americano. La "ripetizione" da parte del cinema del percorso compiuto dal genere supereroistico non mi sembra soltanto una coincidenza, né la banale riproposizione di un tragitto già sperimentato sulla base di un semplice ragionamento commerciale. Essa è invece motivata da processi profondi, relativi sia alla storia del cinema contemporaneo sia a fenomeni socio-culturali più generali che il fumetto aveva anticipato, probabilmente anche per via di una fragilità industriale che lo costringe a continui e accelerati adeguamenti alle mutazioni del gusto.
Se negli anni Ottanta i primi esperimenti sono caratterizzati da una tonalità nostalgica, essi finiscono per scivolare quasi subito nel *camp* (si ricordi il fallimentare *Flash Gordon* di Mike Hodges, 1980), proprio a causa della scarsa sintonia fra questo approccio *rétro* e la sensibilità in via di rinnovamento del fumetto coevo. Negli anni Novanta ha luogo invece un primo tentativo di innesto organico dell'immaginario fumettistico nell'estetica hollywoodiana contemporanea, attraverso una chiave stilistica *dark* che da Burton arriva a *Darkman*[13] (Sam Raimi, 1990) e *Il corvo*[14] (*The Crow*, Alex Proyas, 1994), tutti film maggiormente capaci di sintonizzarsi sulle tendenze delle sottoculture fumettistiche e giovanili del periodo. Tuttavia, se questi esperimenti riscuotono maggior successo, hanno però uno scarso seguito. La situazione comincia a cambiare sul finire degli anni Novanta, con *Buffy The Vampire Slayer*[15] (1997-2003), *Blade*[16] (Stephen Norrington, 1998) e *The Matrix*[17] (fratelli Wachowsky, 1999), in cui la dialettica fra i due linguaggi si fa sempre più stretta e dà spesso vita a serie autonome da fonti fumettistiche pre-esistenti ma fortemente influenzate da quel tipo di estetica e di immaginario. Nonostante in questo periodo il panorama sia ancora dominato da personaggi già affermati come quelli della Marvel e da una narrazione tutto sommato "neoclassica", si assiste all'esplosione commerciale del filone cui si accompagna una sua crescita sia quantitativa che qualitativa. Arriviamo così nel cuore del primo decennio del Duemila, quando ormai la situazione appare matura: produttori e pubblico sono pronti per numerosi adattamenti di *graphic novel* contemporanei – *Era mio padre*[18] (*Road to Perdition*, Sam Mendes, 2002), *A History of Violence*[19] (David Cronenberg, 2005), *V per Vendetta*[20] (*V for Vendetta*, James McTeigue, 2005), ecc. –, ma anche per film di supereroi tradizionali che si rapportano in modo più fedele o, viceversa, più coraggioso alle serie originali – come *Iron Man*[21] (Jon Favreau, 2008), *L'incredibile Hulk*[22] (*The Incredible Hulk*, Louis Leterrier, 2008) e *Il cavaliere oscuro* (*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008).
È di questa fase che mi occuperò qui, riferendomi in particolare all'ultimo titolo citato.

Dal (neo)classicismo al "revisionismo"

Se quasi tutti i film usciti nel 2008[23] presentano almeno alcune delle caratteristiche che vorrei sottolineare, è soprattutto l'opera di Nolan a mostrarle nella loro completezza. È con *Il cavaliere oscuro*, infatti, che il processo di cui stiamo parlando diviene finalmente consapevole ed esplicito, per quanto fosse già abbozzato in opere precedenti, ad esempio *Unbreakable* (M. Night Shyamalan, 1999). Il "revisionismo supereroistico" arriva definitiva-

mente al cinema in modo per molti versi speculare a come si è manifestato nel fumetto.

Per prima cosa, tutto (ri)comincia ancora una volta da Batman. Come già accadde con *The Dark Knight Returns* di Frank Miller (dal quale non a caso riprende il titolo – ma nient'altro, per la verità), l'Uomo Pipistrello è la chiave attraverso cui rimettere mano alle fondamenta stesse del genere. La ragione è che il personaggio costituisce fin dalla sua apparizione una sorta di critica immanente al topos del supereroe: (troppo) umano, tenebroso, tendenzialmente schizoide e violento, Batman svelò immediatamente le contraddizioni culturali e ideologiche su cui si basa lo stesso Superman. La perfezione apollinea di quest'ultimo si infranse subito, rispecchiandosi, nell'"oscurità" del primo.

Nelle opere degli autori "revisionisti", sopra tutti Miller e Alan Moore, le innovazioni riguardano sia questioni "formali" che "contenutistiche". Sul piano stilistico, sceneggiatori e disegnatori spingono sul pedale dell'(iper)realismo: da un lato, si concentrano sui dettagli ed esasperano la "verosimiglianza" del racconto e la rappresentazione della violenza a livelli assolutamente inediti; dall'altro, lavorano con estrema libertà e sofisticazione sul linguaggio fumettistico in una chiave spettacolare e metalinguistica, utilizzando spesso toni quasi letterari. Sul piano della rielaborazione dell'immaginario del genere, la rivoluzione è ancora più evidente, poiché è lo stesso modello di eroismo ad essere messo in radicale discussione. Così, ugualmente, Nolan abbandona la narrazione e la messa in scena contorte e artificiose di *Batman Begins* per adottare uno stile che – nell'ambito di un genere fantasmagorico per definizione – assomiglia a quanto di più crudo e "realistico" sia mai stato dato di vedere. A livello del racconto, poi, seguendo in questo esplicitamente il lavoro di Miller, il regista-sceneggiatore tematizza l'ambiguità dell'eroe e ne esplicita la pericolosa prossimità alla figura di un vigilante. Anche i film di Del Toro, Bekmambetov, Favreau e Leterrier ruotano intorno allo stesso nucleo problematico, oscillando continuamente fra una consapevole adesione all'utilizzo della violenza illegale come strumento inevitabile per il controllo sociale e la critica di questa deriva. Lo scarto rispetto ai film di Donner, Burton o Raimi è più profondo di quanto non possa sembrare a prima vista. Nel film di Nolan, in particolare, la questione emerge in tutta la sua evidenza: non si tratta più solamente di rendere manifesta l'eccezionalità e la solitudine dell'eroe, topos tradizionale; è la sua stessa legittimità ad essere messa sotto accusa. La sottile distanza fra eroe ed antieroe è definitivamente infranta, e allo spettatore è chiesto chiaramente di interrogarsi sul problema: la risposta non è più data in partenza.

Un'altra coincidenza apparentemente banale è la nazionalità dei fratelli Nolan, autori della sceneggiatura di *The Dark Knight*. I due sono inglesi, come la grande maggioranza dei più importanti sceneggiatori di fumetti di supereroi degli ultimi vent'anni (a partire da Moore): la revisione delle icone della cultura *pop* americano passa, non sorprendentemente, attraverso lo sguardo esterno dell'Europa (ormai evidentemente interiorizzato, in qualche misura, almeno da una parte degli Stati Uniti).

Dal filone al genere

Queste pellicole compiono un'ulteriore operazione all'interno della produzione cinematografica: da un semplice *filone* di pura *exploitation* sembra prendere lentamente forma un vero e proprio *genere*. Il "film di supereroi", o meglio il "cine-fumetto" in generale, sta assumendo una posizione stabile e riconoscibile nel panorama cinematografico. Non si tratta di un fenomeno puramente quantitativo: se si può cominciare a parlare di un genere è perché questi film sembrano possedere una capacità mitopoietica pari quantomeno a quella dei fumetti a cui si ispirano. Sia sul piano narrativo che su quello visivo, il *blockbuster* supereroistico raggiunge un'autonomia creativa che gli permette di generare una costellazione di prodotti indipendenti dall'immaginario di carta da cui deriva, fino a collegarli fra loro in modo ben più organico che in precedenza: *The Dark Knight* lo fa rielaborando in maniera originale il materiale di partenza; *Hellboy* dialogando liberamente con una serie innovativa degli anni Novanta; *Iron Man* e *Hulk* inserendosi in un progetto produttivo di ampio respiro, destinato a continuare con altre pellicole per culminare nel 2011 con l'uscita di *The Avengers*, il primo lungometraggio che riunirà personaggi di diverse collane, come accade nel fumetto fin dalla Golden Age. Lo stesso proliferare di variazioni e parodie conferma questa tendenza: da *Underdog* (Frederik Du Chau, 2007) a *Hancock* (Peter Berg, 2008), da *La mia super ex-ragazza* (*My Super Ex-Girlfriend*, Jason Reitman, 2007) a *Superhero – Il più dotato fra i supereroi* (*Superhero Movie*, Craig Mazin, 2008), il cui titolo allude in qualche modo a questa istituzionalizzazione e generalizzazione di un prodotto a lungo rimasto episodico.

Biopolitica in salsa supereroica

Ad un livello interpretativo più ambizioso, sembra possibile inoltre cominciare ad attribuire al film di supereroi una maggiore sintomaticità dal punto di vista culturale e sociale. La sua promozione a "genere" autonomo può essere infatti accettata solo in seguito ad una tale verifica. Dimostrando la parzialità di letture economiciste, "psicoanalitiche" o banalmente sociologiche, personaggi come Superman e Batman smettono di poter essere visti esclusivamente come *franchise* di successo, manifestazioni di archetipi junghiani o abili registrazioni di mode generazionali. Nelle mani di autori come Miller, Moore o Nolan, essi divengono mezzi capaci di condurre discorsi complessi sulla natura del potere e del funzionamento dei media, rivelare complessi psichici generali di matrice storico-culturale, praticare ardite sperimentazioni linguistiche e mettere a nudo le contraddizioni ideologiche del genere cui appartengono.

In questo senso, *The Dark Knight* può essere visto come una riflessione sullo stato di eccezione rappresentato nell'immaginario supereroistico, sintomo di una contraddizione profonda della democrazia americana. La figura del Joker, forza primordiale scatenata dall'eccezionalità dello stesso Batman – dalla sua semplice esistenza e non, come in Burton, da un espediente melodrammatico –, provoca il collasso dell'unica forza potenzialmente alternativa al supereroe – la Legge incarnata da procuratore Dent – e prolunga indefinitamente l'anomalia. Il supereroe/vigilante, prodotto di una società forse *ontologicamente* corrotta, si dimostra fondamento e allo stesso responsabile della crisi dello stato di diritto.

A meno che non si adotti un approccio sostanzialmente estetizzante, come quello scelto ad esempio da Burton, il genere supereroistico è costretto ad affrontare di petto questa contraddizione fondamentale, senza peraltro poterla sciogliere in alcun modo. Nella Gotham di Burton, non c'è nessuna Legge, è tutto un carnevale di *freaks*; non ci sono istituzioni "credibili", né alcuna possibilità di articolare un discorso "politico": si tratta di una enfatizzazione del lato favolistico e della rimozione della complessità sociale alla base del genere supereroistico. In *The Dark Knight*, invece, Nolan segue la direzione opposta, introducendo Batman e, per la prima volta, il film di supereroi dentro una "realtà", ovvero all'interno di un universo sociale articolato. Il problema "politico" del supereroe in quanto vigilante, vendicatore o difensore della legge diviene allora il centro della narrazione, mentre la messa in scena visiva si concentra sulla riduzione del fantastico a tutto vantaggio dell'ambiente urbano e del corpo dell'eroe. L'unico modo per costruire una narrazione credibile quando si colloca un supereroe in un mondo "reale", quando si propone "seriamente" un uomo in costume da pipistrello come difensore della giustizia, è renderne esplicito il significato simbolico e svelarne le originarie contraddizioni: è questa la lezione di Miller e Moore.

Il mondo diegetico non può più essere allora lo spazio meraviglioso della favola. Gotham *diviene* Chicago (a differenza dei film di Burton, quello di Nolan non è girato in studio): è la "realtà" ad essere corrotta quanto una città fantastica, è il supereroe ad essere "reale" quanto le fantasie di vendetta/giustizia dell'americano medio. Nei film di Raimi, Spider-Man affronta scienziati pazzi, folletti verdi, uomini-sabbia: creature dell'immaginario fiabesco, esseri incantati quanto un Uomo Ragno dal costume sgargiante. In *The Dark Knight* Batman si scontra con la mafia, terroristi nichilisti, pro-

Il cavaliere oscuro

curatori impazziti: Gotham City non è più il posto adatto per *freak* giocherelloni, è diventata una realtà *dura*, il luogo di una guerra di tutti contro tutti. Il mondo del cine-fumetto comincia così ad assomigliare pericolosamente al nostro.

Federico Pagello

Note

1. Superman esordisce su *Action Comics*, n. 1, giugno 1938, National Comics (ora DC Comics).
2. Batman appare per la prima volta in *Detective Comics*, n. 27, maggio 1939, National Comics (ora DC Comics).
3. *The X-Men*, n. 1, settembre 1963, Marvel Comics.
4. *Amazing Fantasy*, n. 15, agosto 1962, Marvel Comics.
5. *Daredevil*, n. 1, aprile 1964, Marvel Comics.
6. *The Fantastic Four*, n. 1, novembre 1961, Marvel Comics.
7. La definizione, curiosa, si riferisce al lavoro di rilettura critica del genere operata in testi fondamentali come *The Dark Knight Returns* (Frank Miller, 1986, DC Comics) e *Watchmen* (Alan Moore e Dave Gibbons, 1986, Vertigo). Cfr. Daniele Brolli (a cura di), *Il crepuscolo dei supereroi*, Bologna, Telemaco, 1992; Geoff Kloch, *How to Read Superhero and Why*, New York, Continuum, 2000.
8. La prima apparizione del personaggio fu in *San Diego Comic-Con Comics*, n. 2, agosto 1993.
9. Primo episodio della prima serie fu pubblicato in *Dark Horse Presents*, n. 51, giugno 1991.
10. Il *graphic novel* uscì in forma di miniserie tra il maggio e il novembre del 1998 per la Dark Horse.
11. La miniserie da cui viene tratto il film è distribuita dalla Top Cow Production tra il novembre del 2003 e il febbraio del 2005.
12. Diversi film sfuggirebbero ad un troppo rigido tentativo di parallelismo cronologico, ma questo non mi sembra inficiare il senso del mio discorso, che è più generale.
13. Il film non è un adattamento da una serie preesistente, ma ha generato una miniserie della Marvel nel 1993 e una della Dynamite Entertainment nel 2007.
14. La serie di James O' Barr fu pubblicata per la prima volta dalla Caliber Press, una casa editrice indipendente, nel 1989.
15. Anche questa serie non è un adattamento ma nasce da un'idea originale di Joss Whedon. Il personaggio ha poi avuto un'incarnazione a fumetti grazie alla Dark Horse, e sopravvive anche oggi, dopo la chiusura della serie televisiva, proprio sulla carta stampata.
16. Il personaggio di Blade compare per la prima volta sulle pagine di *The Tomb of Dracula*, n. 10. luglio 1973, Marvel Comics.
17. Una creazione inedita dei fratelli Wachowski, i quali peraltro avevano lavorato come sceneggiatori per la Marvel. Anche *Matrix* generò una serie di brevi storie a fumetti, stampate dalla Burlyman Entertainment, fondata dagli stessi registi.
18. Il film adatta il primo di una serie di *graphic novel* dallo stesso titolo, pubblicato nel 1998 dalla Paradox Comics (un marchio posseduto dalla DC).
19. Dal *graphic novel* pubblicato per la prima volta da Vertigo nel 1997.
20. La travagliata vita editoriale di questa *graphic novel* è nota: la prima parte fu serializzata (in bianco e nero) sulla rivista *Warrior* tra il 1982 e il 1985 dalla Quality Comics, ma la serie fu conclusa dalla Vertigo (etichetta della DC Comics) solo nel 1988, in una versione ricolorata.
21. Nato sulle pagine di *Tales of Suspense*, n. 39, marzo 1963, Marvel Comics.
22. *The Incredible Hulk*, n. 1, maggio 1962, Marvel Comics.
23. A quelli già citati vanno aggiunti *Hellboy 2* (Guillermo del Toro), *Hancock* (Peter Berg, un film "di supereroi" ma non un adattamento da un fumetto) e *The Spirit* (Frank Miller, dalla serie di Will Eisner, creata nel 1941).

La prima tavola di *Watchmen* (1986)

One-Legend-Man. *The Wrestler* e gli altri lottatori decaduti

The Wrestler (Darren Aronofsky, 2008)

Di nuovo sullo schermo dopo lunghi anni spesi a sopravvivere ad incontri di boxe, droga, alcol e scelte artistiche a dir poco discutibili – a seguito dell'apice raggiunto negli anni Ottanta con *Rusty il selvaggio* (*Rumble Fish*, 1983), *9 settimane e ½* (*9½ Weeks*, 1986) ed *Angel Heart* (1987) – Mickey Rourke è *The Wrestler*.

L'attore, con la faccia scomposta dalle operazioni di ricostruzione dovute a tre anni di incontri da lottatore professionista con lo pseudonimo di El Marielito, e gonfio di vizi e di pillole proibite che hanno reso il suo corpo una sorta di triste fenomeno da baraccone (enfatizzato dalla grottesca costante presenza al suo fianco di un minuscolo cane vestito a festa), non si cura della forma e va dritto alla sostanza: è lui, l'attore del film, a salire per primo sul palco della 65. Mostra di Venezia per ritirare il premio più ambito della gara. Ringrazia la giuria per aver preso la decisione giusta e lascia un paio di minuti di applausi a Darren Aronofsky, oscurato, non solo fisicamente, da cotanta presenza.

Il film è, in parte, un lavoro autobiografico sull'esperienza dell'attore, firmato da un regista che poteva apparire il meno adatto a realizzare questo tipo di prodotto.

Vent'anni dopo la sua gloriosa carriera sul ring, Randy Robinson, detto The Ram (l'Ariete), vive in una roulotte, lavora part-time in un grande magazzino, firma qualche autografo nelle palestre delle scuole e si esibisce nei fine settimana in qualche incontro nostalgico dalle parti del New Jersey. Porta occhiali spessi per vedere e un apparecchio acustico per sentire.

È anacronistico. Con quei capelli gialli, ossigenati, lunghi e stopposi, il bomber, le Timberland da nero di Harlem e un modello arcaico di videogioco che non fa invidia neppure a un bambino di strada, che al classico gioco del wrestling preferisce *Call of Duty 4* (ambientato in Iraq). È talmente solo che, per avere un assaggio di calore umano, deve andare in un locale di spogliarelliste.

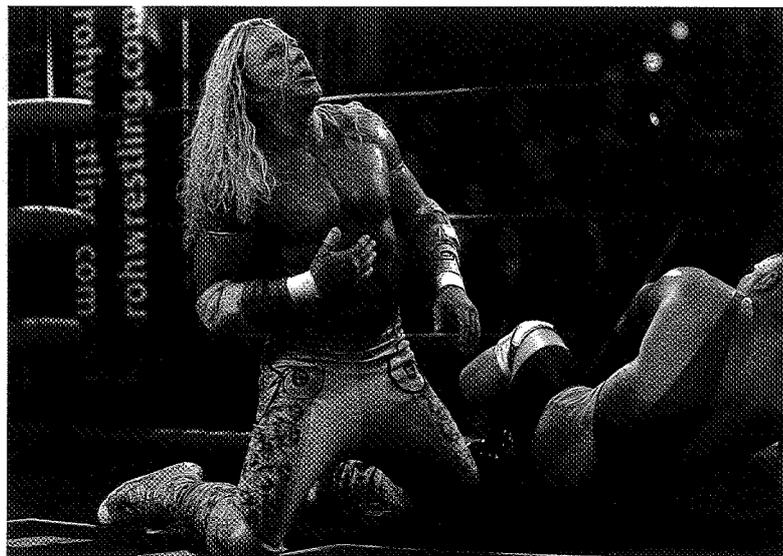
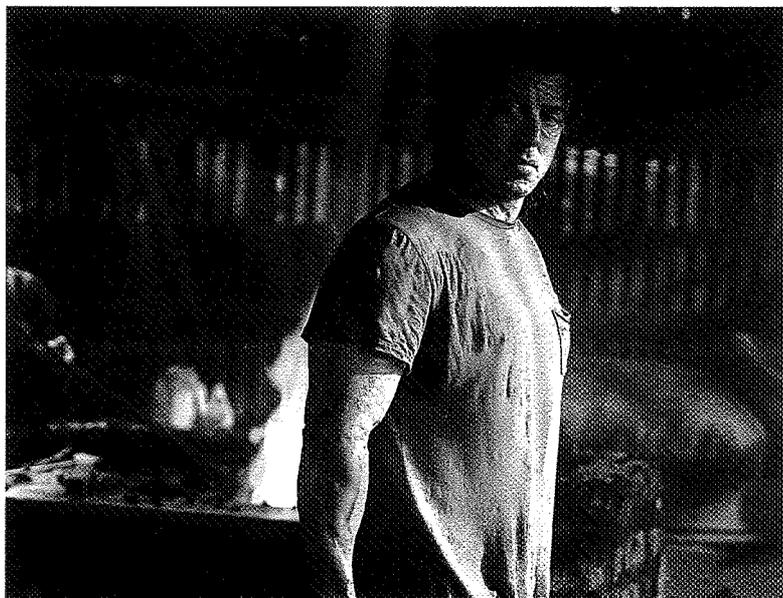
L'infarto che lo coglie sul ring durante un *hardcore match* (dove tutto è lecito, anche una pinzatrice che aggancia i fogli direttamente sulla carne maciullata) sembra essere l'occasione per Randy di affrontare un *Viaggio dell'Eroe* all'"inverso", tema classico del cinema americano che ha come punta di diamante *Viale del tramonto* (*Sunset Blvd.*, 1950) di Billy Wilder.

Il fallimento e la distruzione fisica sono temi che Darren Aronofsky aveva già esplorato in passato, ma qui The Ram rappresenta l'essenza stessa del fallimento. La strada percorsa dal regista è narrativamente semplice e schematica rispetto ai precedenti lavori: *π - Il teorema del delirio* (*π*, 1998), *Requiem For a Dream* (2000) e *L'albero della vita* (*The Fountain*, 2006). La camera a spalla con una pellicola impastata che rende la ripresa quasi artigianale segue da vicino il wrestler, riprendendolo di schiena in segno di pudore davanti al volto dell'eroe in declino. E di spalle è anche l'ultima ripresa, interrotta dal nero sui titoli di coda e dalla canzone di Bruce Springsteen scritta appositamente per *The Wrestler* e per tutti i lottatori caduti. Da sempre, infatti, Springsteen viaggia dentro il cinema americano sulle tracce di quegli eroi consumati che ne hanno plasmato l'immaginario, ribelli, borderline, cowboy solitari, veterani del Vietnam:

> I personaggi di Springsteen sono vivi ed esprimono un'urgenza di vita: sono raccontati nella vitalità di dialoghi e azioni; spesso hanno nome e cognome, un passato, una storia alle spalle che pesa sul presente, sono immersi in trame articolate, vivono in relazione stretta con altri personaggi, in consonanza con il paesaggio urbano o naturale; sono dotati di un'intensità drammatica e al centro di conflitti che spesso non si sciolgono ma mantengono intatta tutta la potenza drammaturgica. Springsteen li fa vivere grazie a una stupefacente precisione icastica e a una cura puntuale del dettaglio narrativo. Sono così vivi che non "muoiono" con la fine della canzone[1].

Se gli uomini e le storie di Springsteen hanno saputo portare alla luce i luoghi oscuri dell'America e hanno oscurato l'American Dream, quest'ultimo personaggio raccontato dal Boss fa emergere la triste realtà del lottatore e delle altre maschere che fanno parte del mondo wrestling, impiantati nel duro contesto di una vita che li accetta da emarginati. Randy è il simbolo di un paese ammalato, alla ricerca di un'identità. Nelle ultime parole della canzone infatti Springsteen si dice: "Have you ever seen a one-legged man trying to dance his way free? If you've ever seen a one-legged man then you've seen me".

Parallelamente al collasso fisico di Randy, dovuto all'età e agli eccessi, egli vive anche la fase più florida del wrestling mondiale, la sua decadenza e successiva rinascita. Il wrestling infatti in Italia viene utilizzato come riferi-

mento esclusivo alla lotta di tipo spettacolare, chiamata negli Stati Uniti *ProWrestling*, ma è molto popolare anche in altri stati, come Giappone (dove prende il nome di *Puroresu*), Messico (*Lucha Libre*) e Canada; negli Stati Uniti vive il suo momento di gloria fino a metà degli anni Ottanta, quando, con incontri oramai palesemente costruiti a tavolino, conquista la televisione e aumenta i suoi profitti diventando uno *sports entertainment*. Durante gli anni Novanta, contestualmente all'ammissione pubblica dei *match* concordati dagli atleti in ogni dettaglio e mossa, il wrestling americano subisce una battuta d'arresto, per poi rifiorire nei primi anni Duemila con il nome di World Wrestling Entertainment.
Il film è dunque anche una sorta di storia di un fenomeno spettacolare-sportivo che coinvolge più generazioni ed ha espanso il suo potere mediatico dal videogioco al *merchandising*, dal cinema (non si contano le comparsate dei wrestler nella commedia popolare), al reality show, colpo di coda di uno dei "one-legged man", Hulk Hogan.
Ma nella storia del wrestling dell'ultimo ventennio si sono verificati anche eventi tragici e morti premature, come quella del mito Eddie Guerrero, stroncato da un infarto a trentotto anni, di Mr. Perfect, di Yokozuna e di molti altri divi del wrestling. E non si contano i lottatori dipendenti da droghe, farmaci antidolorifici, sostanze dopanti di qualsiasi genere. La malinconica maschera di Randy The Ram porta anche i segni di un "mestiere difficile" inghiottito dalla società dello spettacolo e avulso dal mondo sportivo.
Un numero considerevole di film ha come tema di fondo il wrestling tanto negli Stati Uniti quanto ancora di più negli altri paesi in cui questo sport è una leggenda: Giappone e Messico.
Un esempio particolarmente interessante è *Gachi Boy, Wrestling with a Memory* (2008), del ventisettenne giapponese Koizumi Norihiro, presentato al Far East Film Festival 2008. Il film, tratto da una pièce teatrale di successo, rappresentata per la prima volta dalla compagnia Modern Swimmers nel 2004, è incentrato sul mondo dei lottatori di wrestling universitari non professionisti.
Il film è una commedia brillante, dai toni demenziali. Ma il protagonista è portatore di un fardello pesante. Igarashi Ryoichi, infatti, a differenza di Randy The Ram, è un novizio del wrestling, ma rimane tale per sempre a causa di un trauma cranico che lo ha reso privo della memoria a breve e lo costringe ad imparare ogni giorno le stesse identiche mosse per poi dimenticarle la mattina seguente.
Koizumi Norihiro e Darren Aronofsky mettono in scena una figura contemporaneamente simile e speculare: l'eroe si rifiuta di cedere ai limiti del proprio corpo, irrimediabilmente compromesso, ma se i lividi e il volto tumefatto di Randy lo rendono tristemente patetico, i segni lasciati sul corpo dagli incontri sono l'unica testimonianza, per Igarachi, della sua esistenza.
Il regista compie inoltre un interessante discorso metacinematografico. Guarda al cinema americano parodizzando sottilmente lo *sport-drama* (*Rocky* viene esplicitamente citato nel finale) e costruisce un personaggio che ha la stessa patologia del Guy Pearce di *Memento* (Christopher Nolan, 2000) e le movenze goffe e improbabili del Jack Black di *Nacho Libre* (Jared Hess, 2006), esponente fantozziano-esuberante della Lucha Libre messicana. Anche se non rinuncia ai manga nipponici per tratteggiare tutti i personaggi: esagerati, fumettistici e stravaganti.
È possibile notare che, nel panorama cinematografico dell'ultimo triennio (prevalentemente statunitense, ma non solo), ad essere rappresentati sono personaggi portatori di valori primari, archetipali, mossi dall'impulso all'essere, al rimanere o al diventare personaggi mitologici.
Pare che, nell'impossibilità di trovare una rappresentazione iconografica dell'eroe capace di incarnare il nostro tempo, la scelta debba ricadere nostalgicamente sui volti del passato. Ne sono un chiaro esempio i recenti sequel delle saghe dei personaggi che hanno caratterizzato l'immaginario eroistico a cavallo fra gli anni Ottanta e Novanta: *Rocky Balboa* (Sylverster Stallone, 2006), *John Rambo* (Sylverster Stallone, 2008) e *Indiana Jones e il regno del teschio di cristallo* (*Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal*, Steven Spielberg, 2008).
"Il miglior cinema del mondo lo fanno gli anziani. O i sopravvissuti. E cosa può fare un sopravvissuto anziano? Uno di quelli che portano le cicatrici sulla faccia e sull'anima come medaglie al valore ma fanno finta di niente. Quelli che ancora sono in piedi quando tutti gli altri hanno battuto in ritirata". Così Giona A. Nazzaro esordisce nella sua recensione pubblicata all'uscita del sesto capitolo della saga pugilistica di Rocky[2]; e continua: "Rocky Balboa è un film americano. Di quelli che si facevano una volta. Un film di quartiere [...] Ma che dentro di sé ha mondi che stanno per scomparire per sempre o forse sono già scomparsi. [...] Rocky Balboa si presenta da subito come una figura autunnale. [...] Che giorno dopo giorno dialoga con le ombre e la morte, [...] è il racconto di un fantasma che sogna per l'ultima volta la sua carne. Quella stessa carne che vive nei corpi di coloro che lo hanno amato come segno di una gioiosa ripetizione infinita sui titoli di coda". Non è forse la stessa figura archetipale che ci è apparsa alla visione di John Rambo, che a ventisei anni dalla sua prima apparizione vive la sua ultima avventura sanguinaria? A conferma del senso di perdita di valori antichi, Marzia Gandolfi scrive del film: "John Rambo è 'il nostro che arriva' da un passato leggendario in un presente ordinario che non prevede la possibilità di esistenza dell'eroe. [...] Come Rocky, anche Rambo esce di scena recuperando (nel titolo) nome e identità"[3].
Se ad avere bisogno di rivivere le avventure di Rambo e Rocky è il loro "creatore" Sylvester Stallone, a reclamare una nuova avventura di Indiana Jones sono prevalentemente i fan di tutto il mondo dell'eroe positivo creato da Spielberg, Lucas e Harrison Ford.
A sessantacinque anni, Ford non si accontenta di riportare sullo schermo l'avventuroso archeologo con la frusta, ma si garantisce la possibilità di vivere ancora l'eterno "Viaggio dell'Eroe"; nell'ultima sequenza il figlio di Indie cerca di indossare il mitico cappello come a voler raccogliere il testimone, ma il vecchio Jones, con fare sornione, glielo strappa di mano e si allontana di spalle sorridendo.
Che i titoli di coda vadano in nero sul ring o sulla promessa di ritorno del "one-man-legend", quello che emerge chiaramente dallo sfondo è che, mai come ora, si avverte un nostalgico bi-

The Wrester

John Rambo

sogno di celebrazione. I miti degli anni Ottanta trovano consacrazione manifestando, per la prima volta senza pudore, i loro corpi massacrati dall'età. Darren Aronofsky, dopo l'esperienza di *The Wrestler*, si sta cimentando con un altro eroe del ventennio passato, *Robocop*, un altro personaggio che non cede ai limiti della sua carne.

Sara Martin

Note

1. Mariapia Comand, "La scrittura dell'immaginario, il cinema di Bruce Springsteen", in Alice Autelitano (a cura di), *Catalogo XXVII Premio Internazionale alla miglior sceneggiatura cinematografica "Sergio Amidei" 17-26 luglio 2008*, Gorizia, Transmedia, 2008, p. 42 Il testo rappresenta l'introduzione all'omonima retrospettiva del Premio dedicata al cinema di Bruce Springsteen.
2. Giona A. Nazzaro, "Vecchia America..." *Rumore*, n. 179, febbraio 2007.
3. Marzia Gandolfi, *Rocky Balboa. Il ritorno dell'eroe in action di Stallone, fuori tempo massimo e patetico ma proprio per questo commovente e malinconico*, http://www.mymovies.it/dizionario/recensione.asp?id=46440.

Logogrammi mediterranei

Giuni Russo la sua figura e *Niente è come sembra* (Franco Battiato, 2007)

> "Sai che la sofferenza d'amore non si cura, se non con la presenza della sua figura".

Questa ripresa di San Giovanni Della Croce, messa in musica dalla cantante siciliana, è alla base del documentario di Franco Battiato su Giuni Russo, la quale, proprio nel periodo di più stretta collaborazione col cantautore catanese, ha raggiunto la riconoscibilità più ampia con la musica *disco* estiva degli anni Ottanta, grazie a quel particolare miscuglio di allegria, spensieratezza, sperimentazioni elettroniche (nella musica) e futuristiche (nei testi), e misurazioni ardite della prodigiosa estensione vocale. Il tutto innestato con una certa delicatezza, come a non volere fare assumere all'eleganza del miscuglio un'aria di pesantezza.

Il film di Battiato è la perfetta esposizione della frase dalla quale ha preso titolo. Non si tratta, infatti, di una ricostruzione della carriera di Giuni Russo, né del suo rapporto privilegiato con Franco Battiato, né tantomeno si incarica di indagare analiticamente le variegate e piuttosto complesse variabili musicali con le quali Giuni Russo si è cimentata nella sua carriera, che ha avuto almeno un paio di "svolte" estetiche. Si tratta piuttosto del racconto di un sentimento: il sentimento di "mancanza" di una persona cara che ha inciso profondamente nella propria vita, e della quale si vogliono preservare nel ricordo alcune "tracce".

Tali impronte provenienti dalla vita dell'artista non hanno, programmaticamente, voglia di esaurirla, di descriverne le passioni o la biografia, di tracciarne un profilo completo. Si soffermano piuttosto su un numero limitato di temi, che sono quelli che, evidentemente, hanno più emozionato il regista.

In questo modo i temi toccati dicono, forse, molto di più del rapporto Giuni Russo-Battiato, o di quanto Giuni Russo significasse per Battiato o con che cosa la identificasse, di quanto non dicano della cantante palermitana stessa.

E Giuni Russo è, in primo luogo, per Battiato, la Sicilia, un certo sentimento della Sicilia, l'insularità e le sue conseguenze. Le parole d'esordio di Giuni nel documentario chiamano in causa proprio la sua insularità, l'aver trascorso la sua vita fra Palermo, Ustica, isola nell'isola, e la Sardegna. Per passare poi alla Sicilia che si abbandona "perché sta stretta" per essere poi ritrovata attraverso l'impasto mediterraneo delle sonorità e dei testi, ma della quale si osserva con disagio l'immagine pubblica che se ne va costruendo: Giuni appare in un programma di Gianni Minà, deferente, accanto a Sciascia, impedita di dedicare allo scrittore una canzone in siciliano, ma presentata piuttosto come rappresentante esemplare di talento soffocato dalla "Sicilia che tarpa le ali", e chiamata ad eseguire un gorgheggio, piuttosto meccanicamente. Si ha una sensazione di "osservazione nella gabbia" e di un ennesimo impedimento alla creatività in nome del suo opposto, e di un'offesa mossa alla terra siciliana, impedendo quell'esecuzione, perpetrata nel nome di un apparente desiderio di risollevare la stessa Sicilia, segnalandone "progressisticamente" i disagi.

Nel film si ascolta la voce di Piera Degli Esposti, dal monologo *Mediterranea passione*, tributo a Giuni Russo del Torino TGLFF festival del 2007: "È incredibile come i luoghi dell'infanzia visti da grandi sembrano così piccoli, eppure il passo fa fatica a percorrerli tutti, quasi temesse di sciuparli". È la Sicilia dell'infanzia. Giardino di bellezze che non ritornerà più com'è nel ricordo, ma della quale si ricorda il "profumo di gelsomini" che assecondava l'urgenza creativa, il desiderio struggente di comunicare.

L'altro tema che ritorna è la "ricerca", che, evidentemente, accomuna Battiato alla Russo. La ricerca sarà quella spirituale, declinata secondo un cattolicesimo piuttosto rigoroso, ma sofferto, come testimoniato dalla monaca, Carmelitana Scalza, Madre Emanuela della Madre di Dio (e con estrema sensibilità Battiato non fa cenno alle vicende private della cantante), che testimonierà della frequentazione della Russo con Santa Teresa D'Avila, della quale mise in musica una poesia, e dell'apprezzamento per la vita di povertà, semplicità, pace, gioia del Carmelo. Ma la ricerca sarà anche musicale, con una volontà, perseguita pertinacemente dalla cantante, di non abdicare dal repertorio "alto", nonostante i successi popolari, nonché di essere protagonista di un percorso che ha sempre voluto mescolare alto e basso, serietà-rigore e divertimento, che ha sempre ricercato stanze musicali più ristrette e nascoste da modernizzare ed espandere. Anche in questo è evidente l'affinità con il regista del documentario.

Tecnicamente il documentario è molto semplice. Si tratta di una raccolta di materiali, principalmente d'archivio e principalmente orientati sul corpo e sul volto di Giuni (anche se si notano alcune foto di paesaggi accostate secondo un classico principio analogico o di intensificazione patemica), messi assieme senza montaggi rivoluzionari o effetti visivi che stordiscano, ma piuttosto in un accumulo emotivo di frammenti.

Apparentemente è rimossa tutta la complessità di *Musikanten* (2006) e *Niente è come sembra*, le più recenti prove di regia audiovisiva del cantautore. Affermare che il risultato sia esteticamente superiore o inferiore sarebbe partire da un presupposto sbagliato. Certo questo film è meno sfaccettato e labirintico, non risucchia nella catena dei significanti. Almeno in apparenza. In realtà il principio che sembra condurre la mano di Battiato nell'ordinare questi frammenti è simile a quello della costruzione di un poema logogrammatico dotremontiano. Chistian Dotremont è l'autore di singolari "forme scritte a cui egli darà il nome di *Logogrammes*. Questi, veri e propri poemi visivi alla stregua di quadri, sono talora tracciati con inchiostro di china su carta, talora sulla neve o sul ghiaccio per essere poi fotografati. Testi non premeditati, originali, che agiscono come forme-lettere rispondendo non ad un nuovo alfabeto, poiché il testo anche se illeggibile conserva l'alfabeto latino della lingua francese, ma ad un pensiero spontaneo di cui il poeta è il primo a stupirsi"[1]. Con le parole dello stesso Dotremont:

> I *logogrammes* sono manoscritti di primo getto: il testo non prestabilito è tracciato con un'estrema spontaneità; le lettere si agglomerano, si distendono, senza preoccupazione delle proporzioni, delle regolarità ordinarie, e dunque senza preoccupazione di leggibilità; in seguito a questa operazione, il testo viene scritto nuovamente sotto il *logogramme*, in piccole lettere leggibili, calligrafiche. Si tratta di far entrare in un gioco il più possibile reciproco, molto più che nella creatività della scrittura abituale, l'immaginazione poetica, prosaica, verbale, e l'immaginazione grafica, materiale. L'autore non può certo sempre evitare di "pensare" [...], ma egli non "prevede" mai il grafismo, ed è durante il tracciato, o immediatamente dopo il tracciato di alcune di queste parole, grazie ad un rapido impulso verbale e grafico a un tempo, che egli decide di non aggiungere, o di aggiungere, una o più parole[2].

In questo documentario sembra affermarsi la spontaneità del gesto, la raccolta dei frammenti per picchi emozionali, senza avere come scopo la comunicazione di un significato preciso nell'immediato. Si è trascinati dalla suggestione più che dal desiderio di fare emergere un'istanza ordinatrice, che infine, comunque, si riesce a racco-

gliere. I singoli frammenti sono una composizione di "lettere" di un alfabeto apparentemente sconnesso, ma che valgono anche per il loro valore materiale, per l'eleganza della loro stessa forma, come succede nelle scritture ideografiche delle quali il logogramma è una specificazione.

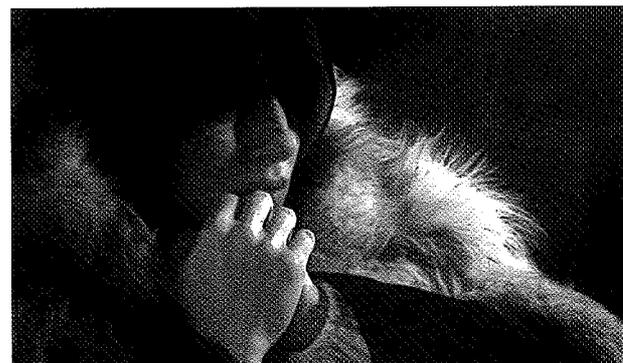
Solo a posteriori questi "segni" si compongono su un piano unitario. Di questo "a posteriori" se ne fa testimone lo stesso regista attraverso una "didascalia" pronunciata a voce alta. L'intervento iniziale – un breve frammento – di Battiato stesso, frontale, occhi alla camera, mezza figura, introduce in prima persona al documentario, enunciando questa didascalia che rende comprensibile i sentimenti schizzati attraverso le immagini. Egli dice della "commozione e dello stupore" che crede informino questo documentario, il quale assume pertanto un valore che è anzitutto testimoniale prima che estetico, sul "sentimento dell'assenza", privata e pubblica.

Per ripercorrere le origini del procedimento logogrammatico in Battiato si può ritornare a *Niente è come sembra*, film che fin dal titolo sembra volere mettere in atto una scommessa. Riuscire ad innestare in un contesto dimesso, quotidiano, il seme del dubbio. Seguire i *forum* per raccogliere le opinioni degli "spettatori comuni" sul film è un'operazione particolarmente stimolante in questo caso. Il film è accolto – fra i detrattori – quale esempio di narrazione non lineare, astrattezza nei temi e nella "storia", densità di discussioni astruse ed apparizioni slegate fra loro, assenza di nessi logici. È curioso che si rilevi una tale condizione per un film che, ripercorrendolo, appare linearissimo, naturalistico, del tutto essoterico, finanche "pedagogico". Si tratta della storia di un professore di antropologia in crisi matrimoniale che si getta nel lavoro per allontanarsi dalle proprie angosce. Si reca in un bosco del Centro-Sud Italia per filmare il rituale della "festa del fuoco", ma si perde e viene accolto in una casa dove si discute di religione, di mistica e di filosofia, si ascolta della musica e si trascorre una serata di gioviale convivialità. In seguito assiste a delle scene che hanno del miracoloso (levitazioni, penetrazioni di mani nella roccia). Infine ascolta un maestro orientale, ma più che alle sue parole si mostra interessato al "sapore della ciliegia" di un albero dappresso: significati simbolici evidenti (viaggio esteriore/viaggio interiore) e addirittura un prontuario bibliografico annesso per cogliere tutti i riferimenti immessi nel testo senza fatica. Il film ha dunque una "storia" chiara e rinvia ad un contesto ricostruibile. Allora cos'è che appare così perturbante nella visione? L'impressione che questa realtà, nonostante la sua apparenza "mimetica", sia anche distante dalla quotidianità. Il succedersi nel viaggio delle improvvise apparizioni e delle continue dispute filosofico-religiose richiama alla mente *La Via Lattea* (*La Voie lactée*, Luis Buñuel, 1969) e, se si utilizza il "surrealismo" come criterio interpretativo, quanto detto fin qui assume un aspetto omogeneo e "si tiene". Nel logogramma del surrealista Dotremont marciano assieme la scrittura automatica – l'abbandonarsi al "gesto" – e la traduzione figurativa della dimensione onirica. In questo punto si verifica la saldatura fra il Battiato del film su Giuni Russo e *Niente è come sembra*: nel "surrealismo etnologico", una delle evoluzioni del movimento[3], attraverso il quale si tentava di rendere estraneo il familiare e viceversa. Mediatore il surrealismo etnologico, dunque, il film di Battiato tenta una traduzione del "sogno" che rigetti l'onirico come meraviglioso/stravagante, ma che accetti la verosimiglianza e dunque risulti come un "sogno effettivamente vissuto", giacché i sogni danno un'"impressione irrefutabile di evidenza di realtà"[4]. Così la storia del professor Varga diviene quella della rappresentazione di un "sogno creativo", che incida sulla vita cosciente e sia "dinamico", non sia freudianamente fermo, immobile stigma di una patologia individuale, ma faccia parte del presente, ricada sulla prassi sociale per mutarla[5]. Modificare la veglia coi sogni, giustappunto l'insegnamento della *Psicomagia* di Jodorowsky, non a caso uno dei personaggi principali del film[6], e in fondo anche del pedagogo Battiato, quando dichiara di aver voluto, col suo film, scalare le montagne a piedi piuttosto che immettersi nell'autostrada unica del cinema contemporaneo, per evitare "il Declino e Caduta dell'Impero dell'essere umano"[7]. Ed ogni immagine "onirica", ogni scena, è quindi "simbolo" che corrisponde ad un "concetto", significante più significato – anche quando il suo valore iconico è basso – *kanji*, in una parola: logogramma[8].

Federico Giordano

Note

1. Silvio Ferrari, "La poesia di Christian Dotremont", *TESTO A FRONTE. Rivista semestrale di teoria e pratica della traduzione letteraria*, n. 34, giugno 2006, p. 73.
2. Christian Dotremont, *Logbook*, Paris, Yves Rivière, 1974, p. 4, cit. in Vania Granata, "Tra parola e immagine: il Logogramme di Christian Dotremont", *Luxflux proto-type arte contemporanea*, n. 1, 2003, http://www.luxflux.net/n1/carlab1.htm.
3. Attraverso la mediazione della rivista bataillianа *Documents*, nella quale convivevano pacificamente artisti avanguardisti ed etnologi. Cfr. James Clifford, *I frutti puri impazziscono*, Torino, Bollati Boringhieri, 1993, pp. 143-182.
4. Roger Caillois, *Il deserto del sogno*, Milano, Nuova Accademia, 1964, p. 116.
5. Cfr. Roger Bastide, *Il sacro selvaggio*, Milano, Jaca Book, 1977, pp. 108-110.
6. Alejandro Jodorowsky, *Psicomagia. Una terapia panica*, Milano, Feltrinelli, 1997, *passim*.
7. Franco Battiato, *In fondo sono contento di aver fatto la mia conoscenza*, Milano, Bompiani, 2007, pp. 84-85.
8. Maria Rosa Piraino, "Il kanji: tropo, figura e dominante visuale nel contesto poetico", in *Il porto di Toledo. Testi e Studi intorno alla Traduzione*, in http://www.lerotte.net/download/article/articolo-118.pdf.

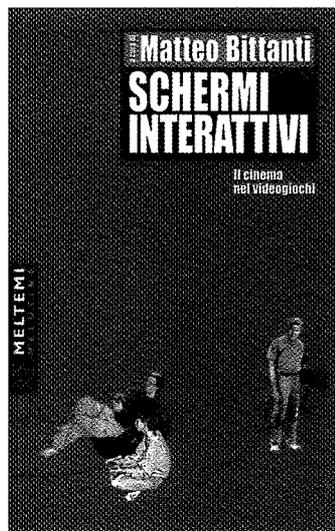
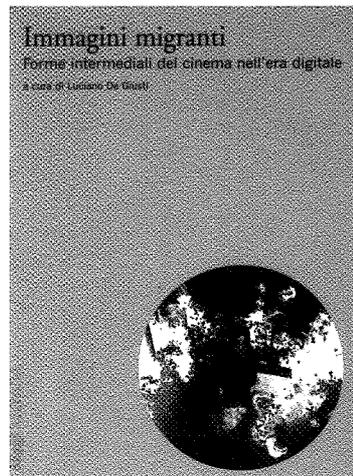
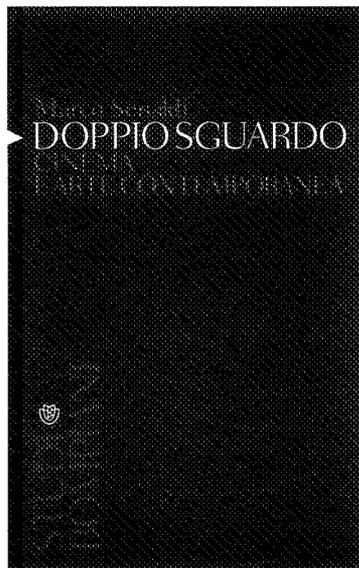
Giuni Russo e la sua figura

Niente è come sembra

Culture convergenti, prospettive divergenti

Matteo Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Roma, Meltemi, 2008.
Luciando De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Venezia, Marsilio, 2008.
David N. Rodowick, *Il cinema nell'era del virtuale*, Milano, Olivares, 2008.
Marco Senaldi, *Doppio sguardo. Cinema e arte contemporanea*, Milano, Bompiani, 2008.

Non c'è dubbio che la riflessione mediologica sia tradizionalmente appannaggio della letteratura scientifica in lingua inglese, anche se in Italia una lunga tradizione di sociologia della comunicazione e di semiotica dei media ha mantenuto alto il livello dei nostri studi. Il paesaggio, ora, sta un po' cambiando, soprattutto pensando alla teoria dei new media, che ha trovato a cavallo tra anni Novanta e inizio Duemila alcuni volumi-chiave. Si tratta, come noto, di *Il linguaggio dei nuovi media*, scritto da Lev Manovich, di *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, ad opera di Bolter e Grusin, e di *Cultura convergente*, del sempre più celebre Henry Jenkins[1]. Ognuno di questi volumi ha meritato – sia pure in modo non del tutto tempestivo – una traduzione italiana. Tutti questi autori, muovendosi in direzioni diverse ma parallele, hanno ragionato sulle questioni in atto, provato a dipingere un paesaggio mediale per la contemporaneità e immaginato alcune categorie che potessero essere operative anche in futuro, come quella, appunto, di *rimediazione* (Bolter/Grusin) o l'altra, anch'essa premiata da un certo successo, di *convergence culture* (Jenkins).
Oggi, a qualche anno di distanza, i rivoli del dibattito sui new media si sono sviluppati in varie direzioni. I teorici e gli storici del cinema, dopo qualche attesa, sembrano ora aver voglia di rispondere e danno alle stampe alcuni saggi sul ruolo del cinema – o di quel che ne rimane – nel contesto proliferante dell'ipermediazione. Il contributo di David N. Rodowick – tradotto in italiano dalla meritevole Olivares, che impreziosisce il libro con una prefazione di Francesco Casetti (quasi un passaggio di testimone col suo *L'occhio del Novecento*) – docente di Visual Arts and Environmental Studies presso la Harvard University. Studioso di "figurale", di filosofia deleuziana, di modernismo e psicoanalisi applicati ai media visivi, Rodowick è la persona adatta a guidarci nel presente e nel futuro del cinema. Non ci sono posizioni apocalittiche, né basate su speculazioni precipitose, bensì una vasta e colta disamina del ruolo del linguaggio cinematografico nel funzionamento dei new media, oltre che del tramonto di una istituzione che, peraltro, è destinata a trasformarsi in maniera sottile e imprevedibile anche nel nuovo scenario. Non è casuale né ingenuo che Rodowick intitoli una sezione del volume "Che cosa era il cinema" e un'altra "I *non* nuovi media", visto che tra le teorie che vengono approfondite c'è quella – cara anche a Lev Manovich – che il cinema abbia offerto modelli operativi e linguistici ai media contemporanei. Il libro, in fondo, non fa altro che cercare di dare una risposta alla domanda evidenziata da Rodowick in esergo, e tratta da *Éloge de l'amour*: "Quand'è che lo sguardo ha iniziato a vacillare, secondo voi?".
Allo stesso modo – e recando nel sottotitolo concetti molto simili – il volume curato da De Giusti si propone di analizzare, attraverso svariati saggi, le varie forme intermediali che il cinema sta assumendo in questi anni. La preoccupazione è simile: come reagisce la teoria del cinema nei confronti di quel che sta accadendo? Come parlare di questi fenomeni senza collocarsi nel "troppo tardi" o nel "troppo a lato"? Si va dal *machinima* – indagato da Cristiano Poian e fenomeno presente, del resto, anche nel nostro speciale sull'animazione contemporanea, su questo stesso numero – alle genealogie intermediali (Silvestra Mariniello, Federico Zecca), dal rapporto col videoclip (Simone Arcagni, Paolo Peverini), fino ai dialoghi con il mondo dei videogame (saggi di Matteo Bittanti, Massimiliano Spanu) e della videoarte (interventi di Alessandro Amaducci, Nicola Dusi, Sandra Lischi).
E proprio da questi ultimi spunti, potremmo partire per fare luce su due ulteriori pubblicazioni, incentrate entrambe sul ruolo del cinema nello scenario del nuovo secolo e nel sempre più intricato dedalo dei mezzi di comunicazione digitali. Si tratta di *Schermi interattivi* e di *Doppio sguardo*. Nel primo caso, il curatore – il ben noto Matteo Bittanti, uno degli iniziatori e degli esponenti di spicco della ludologia in Italia – osserva proprio il ruolo del cinema nell'universo dei videogame. Egli, insieme a una pattuglia di saggisti di ottimo livello, crea i presupposti per un'indagine delle relazioni tra cinema e videogame, nessuna esclusa: l'industria, la produzione, la promozione, le tecniche, lo stile, l'espressione, il linguaggio. Tra i contributori, spiccano non a caso anche nomi legati alla storia e teoria del cinema, come David Bordwell, e abbondano gli studiosi americani, segno che in

quel Paese è più naturale – vista anche la vicinanza e la prossimità con i grandi conglomerati mediali – studiare questi argomenti. Tra gli interventi, si potrebbero citare quello sulle leggi dell'adattamento videoludico (Alexis Blanchet), il saggio sul problema della *performance* e della spettatorialità nel videogioco (Henry Lowood), e il nutrito gruppo di studi di caso e di approfondimenti sui singoli generi e sottogeneri del gioco.
Leggermente diverso il profilo del volume di Marco Senaldi. Il docente dell'Università di Milano-Bicocca, infatti, lavora con grande intelligenza su scenari che non possono essere ascritti esclusivamente ai new media, ovvero quelli del rapporto tra cinema e arte contemporanea – che pure è un filone dei film studies che deve esplorare ancora molte potenzialità. Senaldi si fa in qualche modo prosecutore degli studi su cinema e arti visive del passato (cui Antonio Costa, come noto, ha dato un contributo fondamentale nel corso degli anni), anche se l'approccio iconografico *d'antan* viene qui sostituito da un ampio spettro di metodologie di indagine storica, sociologia, mediologica, interpretativa. Non manca un intelligente lavoro di sistemazione storica del rapporto tra cinema e arti contemporanee (Warhol, per esempio), e ciò permette poi di innestare con maggior chiarezza tutti i problemi posti dalle metamorfosi del cinema, cui l'autore dona etichette a volte desunte dalla letteratura coeva, a volte pensate appositamente: ipercinema, noncinema, ipocinema, etc.
L'universo analizzato da Senaldi è dunque appassionante, ed è un bene che finalmente ci sia un testo di riferimento divulgativo ed erudito, senza dimenticare i testi specialistici che hanno in questi anni preparato il terreno (penso per esempio a *Unstable Cinema. Film and Contemporary Visual Arts*, curato da Cosetta Saba e Cristiano Poian; o al noto saggio di Philippe Dubois, "Un 'effet cinéma' dans l'art contemporaine")[2].
Insomma, si può ben dire che – dopo dieci anni di letteratura di alto livello sui media integrati – la teoria del cinema sta prendendo posizione in una nuova fase moderna, che ci sembra seguire quella – rispettivamente – della Grand Theory, quella della storiografia teorica seguita alla rivoluzione di Brighton (diremmo, dal 1976 all'inizio degli anni Novanta), e quella del periodo noto come Post-Theory (in qualche modo intrecciato al precedente). Reazione giusta, importante, tempestiva: la teoria del cinema è necessaria oggi più che mai.

Roy Menarini

Note

1. Cfr. Lev Manovich, *The Language of New Media*, The MIT Press, 2001; trad. it., *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Edizioni Olivares, 2002; Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, London, The MIT Press, 1999; trad. it., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini, 2002; Henry Jenkins, *Convergence Culture*, New York, New York University, 2006; trad. it., *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.
2. Cosetta Saba, Cristiano Poian (a cura di), *Unstable Cinema. Film and Contemporary Visual Arts*, Udine, Campanotto, 2007; Philippe Dubois, "Un 'effet cinéma' dans l'art contemporaine", in Philippe Dubois (a cura di), *Cinéma et art contemporain/Cinema and Contemporary Visual Arts*, *CINEMA & Cie*, n. 8, Fall 2006, pp. 15-26.

Recensioni

Le Mani/Morpheo Edizioni

Leonardo Gandini, Andrea Bellavita (a cura di), *Ventuno per undici. Fare cinema dopo l'11 settembre*, Recco, Le Mani, 2008.

Andrea Fontana (a cura di), *Il cinema americano dopo l'11 settembre*, Rottofreno, Morpheo Edizioni, 2008.

Solo di recente, in maniera forse un po' pudica rispetto alla scabrosità dell'evento, si è cominciato anche in Italia ad affrontare il trauma collettivo e indelebile degli eventi dell'11 settembre 2001. E in particolare, i due volumi che ci accingiamo a presentare, lo fanno adottando una prospettiva importante e specifica, e cioè quella relativa ai cambiamenti che questo sconvolgente evento ha causato sull'industria dei sogni per eccellenza, il cinema hollywoodiano.
Lo spunto del libro curato da Leonardo Gandini e Andrea Bellavita è, per loro stessa ammissione, una scommessa:

> cercare di capire in che modo 9/11 ha filtrato l'immaginario cinematografico e in che modo il cinema ha risposto a questa *hantise*. Per svelare un luogo comune che sta diventando un'ossessione: non è vero che il cinema contemporaneo pensa sempre a 9/11, ma è vero che racconta una realtà che pensa sempre a 9/11 (p. 19).

Per rispondere a questa sfida, Gandini e Bellavita si sono avvalsi dei contributi di 21 critici e studiosi, ognuno dei quali ha fornito la propria lettura di un film, uscito negli ultimi sette anni, nel quale fosse possibile rinvenire tracce di una presenza impalpabile, indefinibile, ma al tempo stesso ineludibile.
Tra le diverse analisi, ricordiamo quella di *Donnie Darko* (Emiliano Morreale), film che vede la sua storia produttiva e distributiva intrinsecamente legata agli eventi dell'11 settembre; quella di *Thank You For Smoking* (Giacomo Manzoli), di cui viene messo in discussione il relativismo morale; il saggio su *Una storia americana* (Luisella Farinotti), film esemplare "di una società e di una cultura che risponde alla percezione di una minaccia arroccandosi a tutela dell'integrità" (p. 70); e quello su *Redacted*, che Claudio Bisoni legge come film sul post-11 settembre e più propriamente sul suo più macroscopico effetto geopolitico, l'invasione dell'Iraq.
Nelle intenzioni dei curatori e nelle brillanti letture offerte dai saggisti

coinvolti nell'operazione, l'11 settembre rappresenta dunque "un punto di svolta, una ferita, una faglia profonda che si è aperta non soltanto nel sistema socio-politico mondiale, ma anche nell'immaginario collettivo: dopo, gli USA non sono stati più gli stessi" (dalla quarta di copertina).
Questo punto di vista sembra essere in parte analogo a quello che guida il lavoro curato da Andrea Fontana, che precisa molto chiaramente fin dall'introduzione al volume di non voler considerare l'11 settembre come una cesura in ambito cinematografico, bensì come una significativa frattura con il passato in ambito storico, politico, economico e sociale. Di fatto, la prospettiva che viene qui adottata è dunque quella di considerare il cinema come un oggetto che "muta e che segue i condizionamenti esogeni in cui (soprav)vive" (p. 19).
Sebbene con una struttura un po' meno organica rispetto a *Ventuno per undici*, anche *Il cinema americano dopo l'11 settembre* si fa carico di alcune questioni cruciali, affidandone l'osservazione a studiosi provenienti da ambiti diversi, non solo da quello degli studi cinematografici quindi, ma anche storici, politologi e antropologi, che arricchiscono notevolmente il volume, con osservazioni e considerazioni che ribadiscono l'assunto iniziale: il cinema è il prodotto della società in cui è immerso e ne subisce inevitabilmente tensioni e criticità. A completamento del volume troviamo inoltre due interventi firmati da Andrea Fornasiero (*La serialità americana alla spettrale ombra delle Twin Towers*) e Giona A. Nazzaro (*Il complotto del tempo al tempo dei complotti. Paranoia e cronofobia in* 24), dedicati all'impatto degli eventi dell'11 settembre sulle produzioni televisive di fiction, che riflettono in maniera significativa un sentire popolare, collettivo e condiviso e nelle quali l'onda d'urto del crollo delle Twin Towers si propaga immediatamente, mostrando senza troppo pudore le cicatrici di un passato recente (ad esempio espungendo le torri dai titoli di testa dei *Soprano*).
Due volumi diversi, ma vicini, insomma, che contribuiscono come tessere di un puzzle alla ricostruzione del complesso e frammentato scenario della contemporaneità.

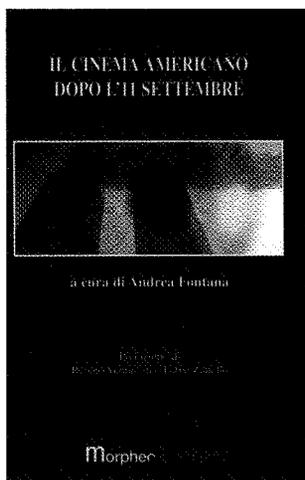
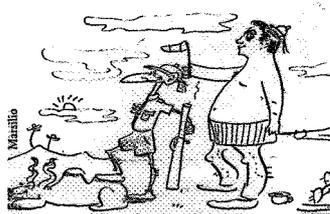
Veronica Innocenti

Marsilio/Edizioni Sabinae

Federico Fellini, *Ciò che abbiamo inventato è tutto autentico. Lettere a Tullio Pinelli*, a cura di Augusto Sainati, Venezia, Marsilio, 2008.

Tullio Pinelli, *L'uomo a cavallo. Soggetto cinematografico*, Cantalupo in Sabina (RI), Edizioni Sabinae, 2008.

Se i film non liberano più la testa, sicuramente possono allungare la vita. Con "per altri cento, cento, cento anni", il più classico (e superstizioso) degli auguri, si apre il saggio (pp. 75-94) di Augusto Sainati per il volume *Ciò che abbiamo inventato è tutto vero. Lettere a Tullio Pinelli.* Il piccolo ma prezioso libro testimonia attraverso la più intima e scoperta delle forme espressive, la lettera, la lunga amicizia tra Federico Fellini e Tullio Pinelli. Leggenda vuole che i due si siano incontrati nel 1946 mentre leggevano "lo stesso giornale appeso a un'edicola"[1]. Da quell'anno i due firmeranno molte pellicole, prima per altri e poi per tutti i film di Fellini fino a *Giulietta degli spiriti* (1965). Poi vent'anni di silenzio per motivi mai spiegati. Vent'anni interrotti, con la leggerezza di sempre, dal regista che chiederà al vecchio amico di lavorare nuovamente insieme per *Ginger e Fred* (1985) fino a *La voce della luna* (1990). La personalità artistica di Pinelli è, ancora oggi, spesso adombrata o confusa con quella ingombrante, in tutti i sensi, di Fellini, assai diversa ma complementare a quella più schiva dell'avvocato torinese prestato prima al teatro[2] e poi al cinema. La carriera cinematografica di Pinelli, infatti, non si esaurisce con Fellini, ma vanta sceneggiature per Rossellini, Germi, Lattuada, Monicelli, Pietrangeli, per un totale di oltre un centinaio di copioni.
Le lettere raccolte sono preziose perché fotografano il rapporto complesso e variegato tra i due. La voce purtroppo è quasi solo quella di Fellini. Le missive infatti provengono dall'Archivio Pinelli, dato che, come nota Sainati: "Fellini era solito leggere la corrispondenza e subito stracciarla"(p. 81). Come sottolinea il curatore nel saggio finale, le lettere rimandano l'immagine di "un Fellini un po' vampiresco. Federico è *davvero* amico di Pinelli, perché a modo suo gli succhia anche il sangue. Come fa con tutti quelli che ritiene suoi amici" (p. 83). Come ammette senza rancore Pinelli, a ognuno di loro, Fellini, da buon seduttore o da furbo amante di tante donne, faceva credere di essere unico e speciale (p. 26). Il Maestro apostrofa l'amico con tutta una serie di nomignoli, rovescia sul collaboratore le ansie per il rapporto conflittuale con i produttori o per il set. Come quando chiede una mano per migliorare una scena de *La dolce vita* (1960), film che Fellini sta girando ma che non ama: "mi sembra tutto brutto, inutile, senza senso" (p. 55). O più semplicemente scambia con l'amico impressioni, commenti su fatti anche banali raccontati con sguardo sempre curioso e trasfigurato sul mondo. Pinelli (in contumacia) ascolta, consiglia letture ma reagisce con fermezza quando Fellini abusa della sua pazienza o si dimentica di riconoscerne pubblicamente i meriti.
Per fortuna oltre al saggio finale, la breve, ma puntuale, intervista d'apertura a Pinelli fa da contrappunto alle missive felliniane, restituendoci lo spessore culturale e la vivacità di questo giovane centenario. Un giovane centenario che ha festeggiato il suo compleanno con la pubblicazione di un soggetto (o sarebbe più corretto definirlo trattamento): *L'uomo a cavallo*. Anche questo volume è corredato da un'intervista allo sceneggiatore, a cura di Orietta Mizzoni (pp. 83-98). La storia raccontata è quella di Paolo, un professore di disegno mammone impenitente di quarantacinque anni che, alla morte della genitrice, decide di compiere un viaggio a cavallo, inseguendo un sogno a metà tra l'immaginario dei vecchi western e il riscatto da crisi di mezz'età. Il bizzarro cavaliere, in sella a Pistola, compierà solo pochi chilometri ma avrà modo di attraversare un'Italia rurale ma contaminata, simile a quella che ci hanno restituito di recente Olmi ne *I cento chiodi* (2005) e Diritti ne *Il vento fa il suo giro* (2005). I temi sono quelli dell'ultima produzione di Pinelli, quella dei racconti, che ruotano tutti intorno ad una rottura spazio-temporale della quotidianità, di personaggi (anche bambini[3]) alla ricerca di un *altro*, che può avere diverse declinazioni esistenziali. Il tutto con uno stile solo apparentemente semplice. E con un epilogo che non chiude mai il cerchio ma che lascia sempre in sospeso tra passato e futuro i personaggi, pronti verso un'altra sfida, reale o interiore che sia.

Stefania Giovenco

Note

1. Orietta Mizzoni, "Conversazione con Tullio Pinelli", in Tullio Pinelli, *L'uomo a cavallo. Soggetto cinematografico*, Cantalupo in Sabina (RI), Edizioni Sabinae, p. 92.
2. Per la ricchissima attività teatrale di Tullio Pinelli, si rimanda all'ultimo numero di *Fellini-Amarcord, Rivista di studi felliniani*, n. 3-4, novembre 2008. Si tratta di un numero monografico a cura di Maurizio Giammusso. Il 2008 è proprio un anno "pinelliano". Quest'anno, infatti, lo sceneggiatore ha ricevuto, insieme al coetaneo Manoel De Oliveira, il premio della Fondazione Fellini. Il 24 giugno, in occasione del compleanno, gli è stata dedicata una lunga giornata retrospettiva al Cinema Trevi a Roma.
3. È il caso di Giannetto, protagonista del racconto "La foresta", in Tullio Pinelli, *Innamorarsi. Racconti*, Nardò (LE), Edizioni Controluce, 2008, pp. 13-45.

Meltemi Editore

Alberto Brodesco, *Una voce nel disastro. L'immagine dello scienziato nel cinema dell'emergenza*, Roma, Meltemi, 2008.

Guido Ferraro, Isabella Brugo, *Comunque umani. Dietro le figure di mostri, alieni, orchi e vampiri*, Roma, Meltemi 2008.

La ricerca di Alberto Brodesco in *Una voce nel disastro. L'immagine dello scienziato nel cinema dell'emergenza* orienta la sua analisi verso una tripartizione schematica che (ri)percorre la storia ultracentenaria del cinema. La cinematografia viene studiata come arte *industriale*, una materia vettoriale che traccia la propria rotta attraverso un movimento che dall'esterno si orienta verso l'interno, per poi invertire la propria gittata in senso contrario. Il cinema fa propri e riproduce i gusti e i temi che catalizzano la curiosità popolare, arricchendoli di una serie di elementi che sono ad esso precipui. La catastrofe offre a Brodesco la possibilità di esplicitare le relazioni intercorrenti tra società, politica e scienza; scarnifica fino all'osso, enucleandole, le connessioni ed i meccanismi ad esse sottesi. La calamità, inoltre, pone quesiti sui meccanismi della Natura, sui suoi rapporti con l'uomo e sulle (inter)connessioni di dominio/sudditanza che ne derivano. Come *mass media*, il cinema raffigura lo scienziato come un elemento fortemente ambiguo, in bilico tra bontà/cattiveria oppure tra ottusità/ambiguità; un individuo che rischia costantemente sia la strumentalizzazione che la compromissione con i poteri economici e politici; un uomo che spesso si rifugia in un pericoloso eremitaggio misantropico che lo isola dal mondo. Ma la sua figura può anche essere quella del garante performativo dell'umanità: l'eroe-cassandra, aperto alla relazione con il mondo che lo circonda, che avoca a sé la responsabilità tutelare del destino umano, anche a costo dell'estremo sacrificio. La sua funzione nell'economia del racconto filmico si dicotomizza tra il peso dell'imputabilità primigenia dell'emergenza e l'onere della risoluzione positiva della catastrofe. Figura gotica stereotipata del distruttore negli anni Trenta, lo scienziato paga lo scotto della sperimentazione atomica dei primi decenni del Dopoguerra e trascina con sé l'incapacità gestionale dell'emergenza fino agli anni Settanta. Bisogna attendere il nuovo millennio per (ri)scoprire la fiducia in una professionalità salvifica.

In *Comunque umani. Dietro le figure di mostri, alieni, orchi e vampiri*, Guido Ferraro e Isabella Brugo si interrogano sulle metodiche di rappresentazione del Male al cinema attraverso gli esseri non umani e sulla distanza/vicinanza che questa raffigurazione pone tra l'esterno/interno dell'uomo, tra l'io e l'altro. Il testo ricorda le radici folkloriche primordiali, che si celano, stratificandosi, sotto ogni rappresentazione figurativa del mostro, aggiungendovi una lettura metalinguistica dell'idioma cinematografico che si interroga sui meccanismi della figuratività. La fiaba ed i suoi rimaneggiamenti conducono alle rivisitazioni cinematografiche di *La Bella e la Bestia* e di *King Kong*, passando per il viaggio nell'abbruttimento infernale di *Apocalypse Now* (Francis F. Coppola, 1979) e di *Heart of Darkness* di Joseph Conrad. Viene poi la trattazione del mito del vampiro, generato da antiche credenze popolari, evolutesi nel modernissimo romanzo tardo ottocentesco di Bram Stoker, che chiosa un secolo principiato con *The Vampyre*, il racconto di John W. Polidori. Le incarnazioni su pellicola di Dracula/Nosferatu passano attraverso l'esasperazione espressionistica di Friedrich W. Murnau (1922), lo speculare accoppiamento orrido/pubblico – attraente/privato del film di Francis F. Coppola (1992), non dimenticando la meta(ri)scrittura di Edmund E. Merhige. Il rapporto con i non-morti conduce alle (per)mutazioni babeliche dell'anagramma della Carmilla di Joseph S. Le Fanu, all'onirico *Vampyr* di Carl T. Dreyer (1932), ma anche alla intertestualità fantascientifica di *The Last Man* di Mary Shelley (1826), agli zombie cannibali di *Night of the Living Dead* (George A. Romero, 1968), ai rovesciamenti finali di *The Sixth Sense* (M. Night Shyamalan, 1999) e *The Others* (Alejandro Amenábar, 2001). Gli autori concludono con un capitolo dedicato all'invasione dell'estraneo nella quadrilogia di *Alien* e con una lettura di *The Village* (M. Night Shyamalan, 2004) e della trilogia di *The Matrix* che dimostra come il codice visivo che si interpola fra l'io e l'altro in realtà svela il mostro all'interno dell'uomo.

Piera Braione

ArchetipoLibri

Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia linguaggio e temi*, Bologna, Archetipolibri-Gedit Edizioni, 2008.

Veronica Innocenti
Guglielmo Pescatore
Le nuove forme della serialità televisiva
Storia, linguaggio e temi
archetipolibri

Il volume fa parte della collana *I Prismi Cinema*, diretta da Guglielmo Pescatore, caratterizzata da un progetto editoriale che lavora su un doppio approccio: la sintesi problematica e l'approfondimento testuale attraverso un'antologia critica. Attraverso schede di approfondimento e di collegamento, il testo si propone di creare una rete di relazioni possibili all'interno del tortuoso terreno, ancora poco esplorato in Italia, della serialità televisiva, della sua genesi, della sua evoluzione.
Innocenti e Pescatore percorrono la storia del prodotto televisivo seriale a partire dagli anni Cinquanta, periodo in cui si afferma globalmente il medium.
Dopo un excursus approfondito sulle origini della serialità televisiva, sui modelli narrativi che la caratterizzano e sull'analisi di questi ultimi, gli autori concentrano l'attenzione sulla frattura creata dalla serialità contemporanea (la cosiddetta Second Golden Age) sia dal punto di vista della sperimentazione delle forme narrative, dell'ibridazione fra generi e della messa in scena, sia per quanto riguarda i meccanismi di promozione e di ricezione del prodotto seriale da parte dello spettatore.
Lo storico e critico televisivo Aldo Grasso, nel suo *Il telefilm fa bene*, afferma che "non c'è mai stata una tv tanto vitale, intelligente e ricca di risonanze metaforiche come l'attuale. Sembra quasi un paradosso ma spesso si fa fatica a trovare un romanzo moderno o un film che sia più interessante di un buon telefilm" (p. 30).
Il nuovo prodotto seriale, inoltre, non si serve più solo della televisione, ma fa uso di tutti i media a sua disposizione, da internet al telefonino al videogioco per fidelizzare lo spettatore. È proprio nel tentativo di sbrogliare una sempre più fitta rete che accomuna ed interseca il sistema mediatico contemporaneo che si rendono manifeste le relazioni che si instaurano tra un prodotto seriale e l'innovazione tecnologica, relazioni che hanno come risultato primario un cambiamento radicale dell'esperienza mediale.
Il libro è completato da una ricca antologia che, suddivisa in quattro sezioni, ripercorre le tappe principali dello studio e del dibattito italiano ed internazionale sulle forme seriali.
Il primo dei numerosi articoli riportati è tratto dal testo, del 1984 curato da Francesco Casetti, *L'immagine al plurale*. Nell'introduzione Casetti individua una distinzione netta tra la "serialità" (successione di oggetti testuali organizzati in modo da formare una lista, secondo una successione lineare) e la "ripetizione" (ritorno o riutilizzo di elementi conosciuti). A "serialità" e "ripetizione" Casetti aggiunge la "dilatazione" che assume un ruolo fondamentale nella costruzione di una metodologia di approccio ai testi seriali (pp. 83-87). Segue, nell'ambito della sezione dedicata agli studi sulla serialità prodotti in Italia tra gli anni Ottanta e gli anni Novanta, un saggio di Umberto Eco che pone alcuni punti di riferimento sul già stratificato problema dei rapporti tra originale, copia, replica e ripetizione all'interno dei prodotti culturali, non soltanto televisivi ma anche cinematografici, letterari... (pp. 93-101).
La sezione include anche un intervento di Thomas Elsaesser (pp. 101-107) che affronta la soap opera nella prospettiva delle sue relazioni con il melodramma cinematografico degli anni Cinquanta.
Se la serialità televisiva è l'"espressione del nostro tempo", i brani che analizzano la complessità narrativa dei mondi seriali (Grasso, Coco, Grignaffini, Mittel), si definiscono a partire dall'indagine sulle strutture narrative seriali contemporaee che "sono ricolme non solo di citazioni attinte a piene mani dalla grande letteratura, dal grande cinema, dal grande teatro ma trasudano strutture narrative, tecniche figurative, procedimenti rubati a modelli alti", come scrive Grasso (p. 113). Le ultime due sezioni dell'antologia sono dedicate, una all'approfondimento di singoli casi di serie che per ragioni narrative, tematiche, stilistiche e formali rappresentano dei prodotti chiave nel panorama della serialità televisiva contemporanea: *X-Files*, *Buffy*, *Dawson Creek*, *24*; l'altra riflette sui fenomeni di culto generati da questi prodotti. La sezione apre con un saggio di Henry Jenkins studioso americano noto per aver coniato l'espressione Aca/Fan per indicare quella categoria di studiosi e accademici che associano all'approccio scientifico e metodologico, anche un interesse da appassionati nei confronti di molti prodotti della cultura audiovisiva contemporanea (p. 182).
Un volume articolato dunque, che, grazie ad un preciso inquadramento storico del medium televisivo, a schede di approfondimento e alla raccolta antologica accompagnata da testi critici, introduce un discorso sempre più importante all'interno dello studio dell'"oggetto" audiovisivo.

Sara Martin

Lindau

Béla Balázs, *L'uomo visibile*, a cura di Leonardo Quaresima, Torino, Lindau, 2008.

In che cosa risiede l'importanza e, soprattutto, l'attualità della prima edizione italiana di *Der Sichtbare Mensch*? Per rispondere a tale domanda occorre innanzitutto riflettere su che cosa significhi "essere attuale" per un libro di teoria del cinema. Leonardo Quaresima, alla base del proprio lavoro di edizione del testo di Balázs, pone proprio l'opportunità di prendere sotto esame l'opera in questione come *un'opera* piuttosto che come parte de *L'Opera* (ribaltando Valéry) dell'autore. Non vi è una *poetica* né tantomeno una *teoretica* nella quale incatenare il pensiero e lo stile di Balázs.
Questa la prima scelta forte nella pubblicazione del testo: trattarlo evitando continui rimandi agli scritti successivi del critico, isolandolo, nella sua relatività, nei margini della propria epoca.
Allo scopo di inserire come un *corpo vivo*, come sottolinea il curatore nella corposa introduzione, la riflessione teorica di Balázs nel dibattito contemporaneo, è necessario identificarlo come un oggetto a sé, inserito nel proprio contesto storico, culturale e politico. Potrebbe altrimenti un libro di teoria del cinema scritto nel 1924 risultare attuale? Come oggi ben sappiamo, data la quantità di tesi e discorsi critici accumulatisi nel secolo del cinema, l'attualità, intesa in senso letterale, all'apparire di una teoria, può rivelarsi un peso, può condannare un testo ad invecchiare, a diventare obsoleto e dunque a morire. *L'Uomo Visibile* è vivo, proprio grazie alla sua *asistematicità* metodologica e ai conseguenti molteplici livelli di lettura abilitati dal carattere eterogeneo dei temi trattati da Balázs. Esso è ancora "attuale" in funzione dei propri percorsi liberi, delle suggestioni, degli aspetti irrisolti.
Il libro è uno strumento teorico utile alla formulazione di nuove teorie, per il proprio ampio respiro e per la propria vocazione ontologica: a partire dallo specifico cinematografico, passando per il dibattito su *arte popolare* e marxismo, fino alla "grammatica" del primo piano, esso investe praticamente tutti i temi-chiave del dibattito teorico sul film dalle origini ad oggi. Alcune delle figure di questa vasta galleria sono il *volto*, il *fantastico*, il *gesto visibile*, l'*atmosfera*, il *ritmo*, lo *stile*, l'*espressionismo*.
Tale percorso articolato e poliedrico permette di ricostruire un dialogo, ravvicinato o a distanza, con i maggiori intellettuali e teorici del film degli an-

ni Venti: da Lukács, la cui influenza su Balázs fu preminente, a Kracauer con cui condivise gli insegnamenti di Simmel, pur sviluppando metodo d'indagine e idee molto diverse, soprattutto sulla tendenza all'astrazione del capitalismo.
Leggendo il volume è possibile dunque misurare l'impatto sul proprio contesto delle teorie di Balázs, la loro ricezione critica: si veda in proposito la ricostruzione della polemica con Ejzenštejn (*Béla dimentica le forbici*) puntualmente riportata da Dunja Dogo nella seconda appendice.
Grande attenzione viene data naturalmente al *corpo* dell'uomo cinematografico, e alla riqualificazione di un linguaggio visuale (forse quell'*universelle Sprache* di cui Viking Eggeling e molti altri discutevano negli stessi anni) verso il quale, per Balázs, opererebbe il cinema in opposizione ad una "dittatura della parola", consolidatasi dall'invenzione della stampa in poi.
L'autore è tuttavia libero da dogmatismi, sicuramente grazie alla varietà della propria formazione, e nondimeno alla frequentazione della scrittura e della produzione cinematografica (estranea a molti teorici allora come oggi). L'indefinitezza di tali assunti diviene evidente nell'ammissione della propria inadeguatezza, dell'inesauribile paradosso del teorico del cinema:

> Essenza e significato del cinema risiedono nel fatto che, attraverso la spontaneità dei gesti, è in grado di esprimere sentimenti che le parole più sottili non riescono a cogliere. E ora – oh, meschino – cerco di descrivere impressioni cinematografiche, cerco di volgere in parole forme visive e di pronunciare ciò che per sua natura e particolarità è impronunciabile (Introduzione, p. 16).

È dunque utilissimo attingere alle considerazioni di Balázs sul *gesto*, e alla complessa dialettica fra *fisionomia* e *mimica*, grande nodo della riflessione critica sull'attore e sul cinema muto in generale.
Detto ciò, la predilezione dell'autore per un approccio analitico al film, all'immagine, non gli impedisce mai lo slancio verso la teoria pura, verso "una prassi critica che tende sempre a generalizzare, ad astrarre dal caso specifico e a individuare tendenze, fenomeni di importanza più ampia" (Introduzione, p. 14).

Maurizio Buquicchio

Marsilio

Marco Bertozzi, *Storia del documentario italiano. Immagini e culture dell'altro cinema*, Venezia, Marsilio Editori, 2008.

Un altro cinema è possibile. Percorsi trasversali della storia del cinema italiano

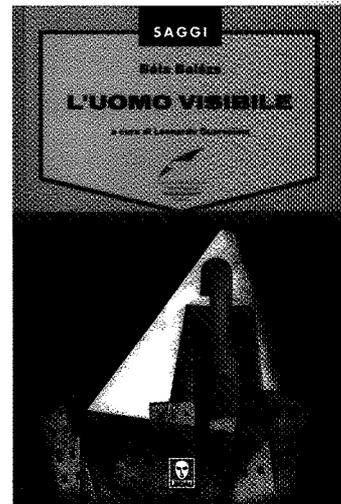
In questi ultimi anni il discorso sul documentario ha iniziato a prendere piede anche in territorio italiano. Sono stati tradotti alcuni dei testi fondamentali per uno studio dei film nonfiction. Il lavoro di rendere nota e visibile "l'altra faccia del cinema" ha visto impegnati autori come Jean Breschand[1], Bill Nichols[2], Jean-Louis Comolli[3] (ed altri) i cui testi sono stati editi rispettivamente da Lindau, Il Castoro e Donzelli.
Il documentario: l'altra faccia del cinema di Breschand è un'ottima introduzione alla storia del documentario *tout court*, essenziale, efficace, breve, ma del tutto funzionale a chi rivolge il proprio sguardo oltre i confini indecidibili di ciò che può essere considerato espressione artistica o mera rappresentazione della realtà. Il binomio tra vero e falso, tra riproduzione "tale e quale" e creazione profonda, costituisce fin da sempre la fonte principale dell'acceso dibattito sullo specifico artistico del medium tecnologico. Il problema è, dunque, quello di riconoscere una volta per tutte, il valore linguistico, oltre che formale, dei film-realtà.
Introduzione al documentario parte da questo presupposto; Bill Nichols analizza il messaggio documentaristico a partire da quelle norme già consolidate nelle dottrine retoriche dell'antica Grecia. L'*ars* documentaria è in un certo senso *ars retorica* per cui al discorso oratorio si affianca la decifrazione dei documenti, l'invenzione creativa del soggetto dell'enunciazione (regista) e l'utilizzo di prove (cartacee, visive, sonore) per avvalorare la tesi esposta.
Il documentario è dunque un linguaggio articolato, un discorso audiovisivo: il destinatario è un pubblico la cui attenzione e curiosità deve essere sollecitata nello stesso modo in cui i massimi maestri dell'eloquenza riuscivano a catturare l'interesse dei propri uditori. Tuttavia la nozione di linguaggio artistico applicata al documentario non trova una collocazione sistematica nei discorsi sul cinema-altro. È chiaro che, fino ad oggi, è mancata in Italia una storia del cinema del reale, poche sono state le pubblicazioni: interessante e accurata quella di Giannarelli e Savorelli sulle forme, le tecniche e il processo produttivo di questo "genere" cinematografico[4]; introduttiva l'*ABC*[5] di Pinelli; utile per comprendere i principi di analisi delle immagini-documento d'archivio il libro di Perniola *Oltre il neorealismo. Documentari d'autore e realtà italiana del dopoguerra*[6].
Ma come si può vedere, se a livello mondiale un'analisi sistematica di una storia parallela a quella del cinema di finzione aveva avuto il suo corso, gli storici del cinema italiano solo negli ultimi anni hanno iniziato a tracciare le prime riflessioni sul documentario. Tuttavia a settembre 2008 è stato pubblicato dalla Marsilio una completa ed esauriente storia del documentario nostrano che vede l'autore – Marco Bertozzi – protagonista di un duplice viaggio: "un'ipotesi di storia del documentario l'uno, un'esperienza personale l'altro" (p. 11).
Storia del documentario italiano. Immagini e culture dell'altro cinema è il primo libro sulla storia del documentario italiano.

> Quando la passione del vedere coinvolge l'eccitazione del percepire, la cornice di riferimento si allarga e investe la questione estesica, la vulnerabilità delle emozioni, le memorie perdute, vertigini legate all'eredità di un destino. È una prospettiva che mina le interpretazioni ufficiali della storia del cinema e amplifica i legami con la storia delle idee e delle emozioni (p. 23).

Dall'"archeologia dello sguardo dinamico", al "regime in Luce", passando attraverso l'arte, l'industria e la cultura fino alla "nuova onda del cinema italiano", Bertozzi rende tangibili alcuni corollari inesplorati, mettendo a fuoco immagini e culture del cinema dalle origini fino a oggi, colmando quel silenzio storiografico che impediva all'"idea documentaria" di venire allo scoperto.
"Chi possiede il senso del documentario possiede il senso del cinema"[7] e questo libro non è altro che la sua messa in forma.

Angelita Fiore

Note

1. Jean Breschand, *Il documentario: l'altra faccia del cinema*, Torino, Lindau, 2005.
2. Bill Nichols, *Introduzione al documentario*, Milano, Il Castoro, 2006.
3. Jean-Louis Comolli, *Vedere e potere: il cinema, il documentario e l'innocenza perduta*, Roma, Donzelli, 2006.
4. Ansano Giannarelli, Silvia Savorelli, *Il film documentario. Forme, tecniche e processo produttivo*, Roma, Dino Audino Editore, 2007.
5. Carlo Alberto Pinelli, *L'ABC del documentario*, 2° ed., Roma, Dino Audino Editore, 2003.
6. Ivelise Perniola, *Oltre il neorealismo. Documentari d'autore e realtà italiana del dopoguerra*, Roma, Bulzoni Editore, 2004.
7. Giorgio Pasinetti, citato nella quarta di copertina del libro di Bertozzi.

Come tanto essere può non essere?[1] Il principio di simmetria nel cinema e nei versi di Pasolini

La contraddizione è presente costantemente nell'opera di Pier Paolo Pasolini, senza che si riesca mai a giungere a una risoluzione; al contrario, il poeta la mantiene viva, esaltandone in tal modo l'ambiguità. Avvalendomi della sostanziale antinomia tematica della poetica pasoliniana, per cui non è più concesso al discorso di farsi depositario di una verità, e di figure retoriche quali l'ossimoro, che può essere preso come modello per indicare la coesistenza degli opposti, e la sineciosi, nella quale Franco Fortini ha indicato l'espressione emblematica dell'ispirazione pasoliniana, fondata sulla "antitesi, su di una contraddizione; una figura di linguaggio, cioè, con la quale si affermano, d'uno stesso soggetto, due contrari"[2], "o si corregge un soggetto con un aggettivo di opposto significato"[3], ho analizzato un testo poetico, *L'Usignolo della Chiesa Cattolica*[4], e un testo filmico, *Mamma Roma* (1962), utilizzando il principio di simmetria di Ignacio Matte Blanco, così che emergesse una simile operazione figurale, quella della sineciosi-ossimoro.
Quest'ultimo, in *L'inconscio come insiemi infiniti. Saggio sulla bi-logica*[5], attua una rilettura dei concetti freudiani di coscienza e inconscio, riformulandoli in quelli di essere simmetrico e di essere asimmetrico. Secondo il principio di simmetria matteblanchiano, "non si può dire che i processi del sistema inconscio avvengano senza obbedire ad alcuna legge logica, nel qual caso ci troveremmo soltanto di fronte al caos"[6]; l'inconscio viene considerato come "una struttura che coincide praticamente con tutta la zona (immensa) dell'attività psichica sottratta alla coscienza e non necessariamente rimossa"[7]. Questa struttura non viene regolata dalla logica che presiede i processi coscienti, la logica bivalente o binaria, la logica a-simmetrica di ascendenza aristotelica, in cui A si oppone a B, l'alto al basso, il dentro al fuori, la luce al buio...; bensì da una logica definita da Matte Blanco bi-logica o logica simmetrica. "La relazione inversa di qualsiasi relazione è concepita come identica alla relazione"[8]; questo, uno dei principi base della teoria del principio di simmetria, secondo cui, quindi, una relazione asimmetrica, quale "A è il padre di B", viene trattata dal pensiero inconscio così come una relazione simmetrica quale "C è il fratello di D", relazione nella quale i due termini possono essere concepiti anche nella relazione inversa "D è il fratello di C".

> Dove sono volati gli anni che dividono il corpo di
> questi ragazzi da quello dei loro padri? Tu, Domenico,
> figlio di Stefano, [...]
> [...]. Corpo di tuo padre, labbra di tuo
> padre, petto di tuo padre, che morte risuona nel tuo
> canto, che vita nel tuo quieto non esistere?[9]

In questi versi l'immagine preponderante è quella di un tempo che non muta[10], che si ripete inesorabilmente, così come i figli ripetono il "corpo", il viso e il "riso" dei padri, di cui trattengono ancora il filo della vita, "Ma gli anni spariti nel paese non / sono mai trascorsi". Se "Stefano" è padre di "Domenico", "Domenico" è padre di "Stefano"; la logica del sistema inconscio ci aiuta a comprendere questa poesia e si arriva ad avere la sensazione che non vi sia alcuna distinzione tra padre e figlio. Questa impressione la riviviamo in una sequenza di *Mamma Roma* in cui la Magnani e Ettore ballano il tango sulle note di *Violino Tzigano*, canzone che il padre del ragazzo cantava per lei. Mentre li vediamo danzare, le parole di Mamma Roma ci inducono a far svanire ogni distinzione tra Ettore e suo padre; il figlio è abbracciato, stretto alla donna, come probabilmente un tempo era il padre. Il sogno raccontato da Mamma Roma conferma questa nostra impressione, è la voce del padre del ragazzo che la chiama, ma è Ettore ad apparire: il padre arrestato[11] diviene il figlio "guardia"[12]; quasi che il figlio avesse preso il posto del padre anche in quanto Autorità. Durante quel tango Ettore è il padre, poiché l'Autorità è la funzione proposizionale che neutralizza ogni altra differenza e fa sì che si possa giungere a un'identificazione tra padre e figlio. Dunque, così come nel principio di simmetria, un individuo è l'altro sulla base di una sola funzione proposizionale che neutralizza tutte le altre[13].
In *Le Albe* vi è una continuità tra padri e figli che si ripete costantemente, una continuità profonda e radicata che esorcizza l'incubo della morte e lo placa esprimendo il senso di un tempo bloccato. Tuttavia ciò che impietosamente si tramanda è anche la responsabilità dei padri, delle loro colpe che ricadono sui figli; allo stesso modo, nel testo filmico, il Fato non può che far diventare Ettore una vittima sacrificale, innocente quanto inconsapevole, colpevole dalla nascita e senza alcuna possibilità di salvezza[14]. La sua morte implica una catarsi, poiché ciò che si vuole punire è la *hybris* materna; la donna, nel tentativo di dare al figlio una vita migliore della sua, non fa che

imporre le sue scelte e i suoi desideri, il suo amore diventa sempre più soffocante ("O amore materno, / straziante"[15]), e si comporta come una Regina, padrona assoluta, sebbene amorevole, di suo figlio. Tuttavia Mamma Roma non può che fallire ed Ettore diventa, così, la vittima del suo sogno piccoloborghese; il tentativo di uscire dalla propria condizione, infatti, non può che rivelarsi fatale, e la morte diventa l'unica soluzione che permetta una via d'uscita da quel mondo: la morte di Ettore rappresenta, per Mamma Roma, la caduta di tutte le illusioni di una vita diversa e la presa di coscienza dei propri errori.

> [...]. L'esistenza
> fa scordare che fu d'aprile
> il trionfo della sapienza,
> quando il peccato era innocenza
> e l'innocenza era peccato[16].

In questi versi l'ossimoro esprime una morale dell'ambiguità: nulla è più innocente del peccato, e più impuro della castità. Innocenza e peccato rappresentano un connubio presente con assiduità nelle poesie di questa raccolta, in cui la melodia dell'usignolo è spesso sacrilega, così come le Annunciazioni di Carmine; l'usignolo canta dentro la Chiesa, ma vi canta l'ebbrezza del male: vi è, dunque, una ricorrente attrazione per la colpa e rimorso per la stessa. La figura dell'"angelo impuro"[17] è tutt'altro che inconsueta nelle poesie di Pasolini; ritroviamo le immagini angelico-demoniache, mortuarie e tragiche, nei testi filmici, rese attraverso contaminazioni musicali e figurative, e attraverso la sovrapposizione di toni e registri contrastanti all'interno di uno stesso fotogramma. Le inquadrature in cui è protagonista Carmine, interpretato in *Mamma Roma* da Franco Citti, ricordano le immagini angelico-sataniche di molti versi, e possiamo ravvisarvi la presenza della coppia purezza-impurezza, tutt'altro che oppositoria nell'autore. Durante la sequenza della blasfema Ultima cena si riscontra soprattutto una contaminazione di sacro e profano, come ha osservato Alberto Marchesini, il quale vede, nell'inquadratura in cui lo sposo, Carmine, tiene in mano un giglio, l'identificazione tra questo personaggio e l'Arcangelo Gabriele[18]. Tuttavia questa similitudine, resa figurativamente anche dall'espressione e dai gesti di Franco Citti, viene dissacrata dalle parole pronunciate da Carmine; assumendo un'espressione dimessa, quasi intimidito, con un sorriso di innocenza e di dolore, profana questa scena sacra con la prima "annunciazione": "Te benedico in nomine Patris, Filii et Spiritus Santi. Morto un Pappone se ne fa un altro!". La sineciosi viene, dunque, resa anche in un'inquadratura e qui si riscontra un forte contrasto tra il volto, il gesto, la benedizione di Carmine/Arcangelo Gabriele e ciò che esprime; un "angelo impuro", simbolo di innocenza e di peccato, puro ed impuro allo stesso tempo.

Le periodiche ricomparse di Carmine sono costantemente accompagnate dal *Concerto in Do maggiore* di Vivaldi, che, come Pasolini dichiara, è "il motivo del destino, che torna sempre nei momenti in cui torna il destino, cioè Carmine"[19]. Si avverte qualcosa di tragicamente ineluttabile in questo personaggio, vi è qualcosa di perturbante, di *unheimlich*[20], nelle apparizioni di Carmine, nella fatalità a cui sono legate e nelle ripetizioni che possiamo riscontrare in alcuni movimenti di macchina e nella musica. L'*unheimlich*, nel linguaggio, è reso da una spezzatura interna al linguaggio medesimo; nelle poesie lo ritroviamo grazie a figure retoriche quali l'iterazione o l'ossimoro, ("candore / del cuore sporco"[21], "e, non incoerente, / mio cinico innocente"[22]...); e nel linguaggio cinematografico grazie a particolari movimenti di macchina o a un certo uso della musica, così come accade con il personaggio di Carmine. Questi *ritorna* a cercare Mamma Roma, subito dopo la sequenza in cui la donna porta Ettore a Roma; la donna va ad aprire la porta, in quel momento inizia la musica, "il motivo del destino", e vi è un carrello in avanti verso Carmine. Il carrello ottico sul volto di Citti potrebbe essere interpretato come lo sguardo di Mamma Roma, ma la posizione ravvicinata dei due attori non giustifica un'interpretazione in tal senso di questo carrello. Questo "movimento in avanti", una spezzatura nel linguaggio che pretende l'attenzione dello spettatore, diventa un simbolo del "*ritorno del passato*"[23], qualcosa di familiare che ritorna come *unheimlich*. Il *Concerto in Do maggiore*, che si interrompe non appena Carmine esce di scena, quando la Magnani chiude la porta, suscita ancor di più in noi l'*unheimlich*, poiché abbiamo l'impressione che Mamma Roma ed Ettore non possano sfuggire al loro Destino. Durante l'apparizione successiva di Carmine, sottolineata dal *Concerto in Do maggiore*, due lente panoramiche verso destra lo seguono; l'uomo entra violentemente in casa di Mamma Roma e quando si siede sul divano vi è un carrello in avanti verso di lui, così che anche noi spettatori possiamo avvertire quella sensazione di *unheimlich* vissuta dalla donna. Mamma Roma piange, tenta di ribellarsi, ma, come ha osservato Marchesini, l'identificazione Carmine/Arcangelo Gabriele, preannunciata all'inizio del film, culmina ora "nell'annunciazione (che resta a livello di ricatto verbale nei confronti di Mamma Roma) di Carmine ad Ettore riguardo il mestiere della madre"[24]. La donna, "fuori di sé, come un automa carico di disperazione"[25], corre in cucina, afferra un coltello e si scaglia contro Carmine; vi è un rapido carrello in avanti verso la Magnani, mentre l'uomo afferra il coltello e la getta per terra. Mamma Roma non può vincere contro il destino, per quanto lotti; in quest'inquadratura si ha l'impressione che riemergerà con sempre più forza dal passato senza che né lei, né il figlio possano riuscire a sfuggirvi. "Soltanto il fattore della ripetizione involontaria rende perturbante ciò che di per sé sarebbe innocuo, insinuandoci l'idea della fatalità e dell'ineluttabilità laddove normalmente avremmo parlato solo di caso"[26]. Carmine incarna perfettamente questa "idea di fatalità e di ineluttabilità", e "compare ogni volta in veste di disturbatore dell'amore"[27].

> Ormai tu mi hai capito,
> e, non incoerente,
> mio cinico innocente,
> gusti il frutto proibito[28].

In questi versi Pasolini tratteggia la figura del giovane innocente nel peccato; grazie a splendide sineciosi si delinea e prende vita il "cinico innocente". Uno dei tanti fanciulli pasoliniani puri nella loro cattiveria, una purezza che nasce dalla "meraviglia", dallo stupore, e tuttavia padrone di una consapevolezza priva di rassegnazione a cui deve cedere, poiché è "inutile" cercare rimedi, "È inutile: non vedi / lo smorto compromesso?". Domanda che sembra

Mamma Roma

Mamma Roma

vanificare i primi versi, "e non incoerente", un fanciullo "innocente", ma anche "cinico", "crudo" e "ingenuo" allo stesso tempo. La contrapposizione tra innocenza e peccato viene accentuata dalle allitterazioni ("FRutto PRoibito", "CRudo", "teneBRe") e dalla ripetizione del gruppo timbrico tr ("TRadendo", "TRastulli"). Gli ossimori vengono rafforzati da differenze non solo di significato, ma anche di significante; il poeta si serve di suoni più dolci per comunicare l'ingenuità del giovane ("fanciuLLO", "meraviGLIA", "famiGLIA"). Vi è, dunque, una convivenza tra ambigua innocenza e falsi rimorsi.

La poesia si chiude con la risata del fanciullo ("ridi del naturale / millenario pudore") versi in cui l'enjambement mette in risalto non solo la lentezza con cui tutto sempre si ripete, ma anche l'ennesima contraddizione presente in questo fanciullo. Possiamo analizzare questi "cinici innocenti" utilizzando il principio di simmetria matteblanchiano, mettendo in luce l'assenza del principio di non contraddizione[29]. In queste immagini ciò che si nega diviene identico a ciò che si afferma, queste figure costituiscono una classe in cui tutti i membri vengono trattati come identici tra loro.

Il perenne contrasto tra purezza e impurezza viene spesso messo in risalto dal sole, uno dei protagonisti della poetica pasoliniana, cinematografica e letteraria, onnipresente con la sua luce che riscalda, ma che può anche bruciare, distruggere. Metafora ossessiva esibita con assiduità inquietante e, come le metafore ossessive in Mallarmé analizzate da Charles Mauron[30], anche l'ossessione solare di Pasolini rappresenta "un'altra cosa, una realtà interiore, sconosciuta ma affascinante, e indubbiamente temibile"[31]. Il sole è un'immagine-schermo che svela un senso nascosto senza poterlo nominare del tutto, che proprio velandolo lo rivela, rinviando alla verità soggettiva dell'autore; il continuo incombere del sole assume "una funzione bipolare"[32], grazie a una serie di opposizioni, chiaro-scuro, luce-buio, fecondare-inaridire, vita-morte...

Sin dalla prima inquadratura di *Mamma Roma* è presente un sole nero che sembra quasi inutile o beffardo, poiché getta i suoi raggi sulla miseria, sulla tristezza, sulla polvere di una terra inaridita, bruciata. Si può notare come vi sia un continuo contrasto voluto, ricercato ossessivamente dall'autore, tra la folla nera e un sole impietoso che con i suoi raggi mette in evidenza la povertà, la sporcizia, grazie a un contrasto implicito nelle immagini che ci ricorda gli ossimori delle sue poesie. Nella "sequenza della roba usata" vediamo nuovamente quei volti, quella terra, quella polvere, quelle "facce del male diventato bene nella pigrizia, nel sole, nel sonno di Dio e degli uomini"[33], fissate dalla macchina da presa in una lenta panoramica verso sinistra, e per un attimo, mentre ascoltiamo con loro le note di *Violino Tzigano*, tutto si ferma. Avvertiamo ancora di più il contrasto a causa di quelle note "allegre e antiche"[34] che si diffondono nell'aria, mentre la macchina da presa, con una panoramica, sfiora dolcemente quei volti scuri, le baracche, la miseria dei secoli, i corpi avvolti dalla polvere e bruciati da un sole buio.

> [...] Il sole
> carezza le pareti
> della via, la mole
> della città, tra lieti
>
> suoni, sospiri e gridi.
> La pioggia d'ieri sera
> stempera in un brivido
> calmo l'atmosfera.
>
> Poi ti rivolti al mesto
> interno della camera
> calda (ed è con questo
> che cede la tua anima
>
> al gelo del tempo).
> Un'amarezza arida
> come il sole stento
> che opprime la strada...[35]

In questi versi, tratti da *All'ombra di Verlaine*, ritroviamo lo sguardo del sole sulla città, un sole che "carezza", ma questa dolcezza si neutralizza con un enjambement ("tra lieti / suoni"), rafforzato dall'ossimoro tra "lieti / suoni, sospiri e gridi", svuotando di senso la tenerezza del termine "carezza". Allo stesso modo, il calore della stanza ("camera calda") viene vanificato dal "mesto interno" e dal "gelo del tempo". Una tristezza, un dolore fissati nel tempo, immobile, che non presuppone cambiamenti, in cui "non può esserci alcuna successione"[36], poiché nulla cambia; e nel "gelo" è come se il tempo scomparisse. Subito dopo torna il calore, un calore che distrugge, "un'amarezza arida", che dovrebbe inaridire con la sua forza, eppure è un "sole stento", e che tuttavia "opprime la strada" instaurando una comunicazione tra il cielo e la terra: la "carezza" si rivela fonte di oppressione nei confronti della città.

Il sole, incurante e eterno, continua a splendere fino all'ultima inquadratura di *Mamma Roma* e assiste, indifferente, alla morte di Ettore e alla disperazione della madre. Ettore muore legato ad un letto di contenzione, "come un piccolo crocifisso"[37]; le dissolvenze scandiscono l'agonia del ragazzo. È in queste ultime inquadrature del film che più si avverte l'amore per la madre, sono gli ultimi momenti di vita di Ettore, il quale, delirante, la invoca. La chiama, finalmente, più volte; è a lei che si rivolge per chiedere il "perché" di tanto dolore. Mamma Roma è lontana da lui, non può più fare nulla, tuttavia si ha l'impressione che la macchina da presa la sostituisca. La sequenza viene affidata ai movimenti di dolly, che per tre volte "accarezzano" il suo corpo, partendo dal primo piano per poi fermarsi sulla figura intera di Ettore, inquadrato dal basso, con i piedi in primo piano, in una inquadratura "profondamente religiosa"[38] che ricorda il *Cristo morto* di Mantegna. Movimenti lenti, dolci, che assistono e accompagnano Ettore alla morte, che rappresentano l'affetto materno e sostituiscono la madre assente. Ettore, agonizzante, mentre invoca la madre, esprime il desiderio di poter tornare a Guidonia, paese legato ad un'infanzia felice e spensierata. Guidonia, così come Casarsa per Pasolini, terra dell'adolescenza e dell'innocenza, ma anche terra della Madre e delle Origini. La morte sta per sopraggiungere, la fine che ricongiunge al principio, a un'origine che è prima di ogni origine, là dove tutto ha inizio e tutto finisce. Ettore sente la morte che si avvicina, e nello stesso istante desidera tornare a Guidonia, paese in cui è cresciuto, ma anche metafora della Madre – "tutto fa capo a Lei, e, prima di ogni altra cosa, la vita; tutto si rivolge a Lei e a Lei è destinato"[39]– e del grembo materno.

> Sì, spesso sei morto, e allegro torna
> il ragazzo nel grembo, e alla forma
> soavissima il mitomane entusiasta,
> se solo la vita gli è rimasta[40].

Mamma Roma

La luce del sole assiste Ettore durante il suo "martirio"[41]; invade la stanza dell'infermeria della prigione, in cui troviamo il ragazzo, febbricitante, mentre smania nel letto. È una luce forte, violenta, che irrompe dall'alto e che mette in risalto con maggior evidenza il bianco ossessivo delle mura, del pavimento, dei letti, delle camicie dei prigionieri/malati... La luce continua a irrompere dall'alto nelle sequenze dell'agonia di Ettore, e con il susseguirsi delle inquadrature, legate tra loro da dissolvenze incrociate, diventa sempre più forte. Dapprima è la luce della luna, che penetra dall'alto mentre Ettore si dimena nel letto, poi la luce dell'alba invade la cella bianca; Ettore è quasi immobile, ripete che ha freddo, poiché quello che lo sta accompagnando alla morte è un sole gelido. Ettore è sempre più immobile, finché non si muove, non parla, non respira più; "la luce del sole ha invaso l'orribile cella"[42]. Il sole appare sempre più forte durante l'agonia di Ettore, un sole che è anche simbolo dell'Autorità, di Dio, del padre – "non mi ritengo responsabile dell'accento monocorde delle soluzioni offerte dalla psicoanalisi se sottolineo che il sole altro non è che un simbolo sublimato del padre"[43] – e continuiamo a vederlo fino all'ultima inquadratura, in cui splende su Roma, indifferente come la città.

Mamma Roma, finalmente, di fronte all'indifferenza della città, vede e riesce a comprendere che la responsabilità è soprattutto della società: il prezzo della propria presa di coscienza è la morte del figlio. Il film, nella sceneggiatura letteraria, finiva con un urlo della Magnani: "I Responsabili, i Responsabili", mentre nel testo filmico rimane lo sguardo silenzioso di Mamma Roma, un silenzio angosciante e lo sguar-

do di chi è giunto troppo tardi a prendere coscienza.
La Morte per Ettore è "patimento, dolore, non Liberazione, ma Condanna", "poiché ha tentato – tramite la madre – di ribellarsi alla condizione sottoproletaria, di salire la scala sociale, di varcare le mura dell'entropica borgata"[44].
L'ambivalenza tematica e stilistica di Pasolini può essere interpretata, ancora una volta, ricorrendo a Matte Blanco e al principio di non contraddizione; nulla viene negato e dunque nulla può essere affermato. La Morte è sofferenza, ma per Pasolini è anche "intesa come il destino ineluttabile, che dà un senso alla vita e costituisce la sua pulsione fondamentale"[45]; il sole allo stesso tempo è luce, calore, ma anche un nemico che accompagna sadicamente alla morte. Il conflitto continua a persistere nello stesso "concetto" (non solo nel significato, ma anche nel significante), così che questo resti inesorabilmente negato e non si possa giungere ad alcuna risoluzione.
"C'è dentro di me l'idea tragica che contraddice sempre tutto, l'idea della morte. L'unica cosa che dà una vera grandezza all'uomo è il fatto che muoia"[46].

Diletta D'Ascia

Note

Il presente saggio è stato selezionato alla 28ª edizione del Premio Adelio Ferrero 2008.

1. Pier Paolo Pasolini, *Profezia (1)*, in *L'Usignolo della Chiesa Cattolica*, in Walter Siti (a cura di), *Tutte le Opere*, Milano, Mondadori, 1999, p. 594.
2. Franco Fortini, *Attraverso Pasolini*, Torino, Einaudi, 1993, p. 22.
3. Gian Carlo Ferretti, *Letteratura e ideologia*, Roma, Editori Riuniti, 1974, p. 178.
4. P.P. Pasolini, *L'Usignolo della Chiesa Cattolica*, Milano, Longanesi, 1958.
5. Ignacio Matte Blanco, *L'inconscio come insiemi infiniti. Saggio sulla bi-logica*, Torino, Einaudi, 1981.
6. *Ibidem*, p. 42.
7. Stefano Agosti, *Modelli psicanalitici e teoria del testo*, Milano, Feltrinelli, 1987, p. 12.
8. I. Matte Blanco, *op. cit.*, p. 44.
9. P.P. Pasolini, *Le Albe*, in *L'Usignolo della Chiesa Cattolica*, cit., p. 37
10. "[...] quando si applica il principio di simmetria non può esserci alcuna successione"; in virtù del principio di simmetria, quindi, sia lo spazio che il tempo svaniscono. In I. Matte Blanco, *op. cit.*, p. 44.
11. Nella seconda lunga carrellata lungo viale delle prostitute, scopriamo da Mamma Roma che suo marito, il padre di Ettore, era stato arrestato subito dopo il matrimonio.
12. La donna racconta il sogno a suo figlio, dicendogli che era una guardia e che l'aveva inseguita.
13. "[...] quando si applica il principio di simmetria, tutti i membri di un insieme o di una classe sono trattati come identici tra loro e identici all'insieme o classe; quindi sono intercambiabili sia rispetto alla funzione proposizionale che determina o definisce la classe, sia riguardo a tutte le funzioni proposizionali che permettono di distinguerli fra di loro e attraverso le quali (cioè attraverso queste funzioni) è possibile affermare, in logica aristotelica, che un dato elemento della classe non è identico ad un altro". In I. Matte Blanco, *op. cit.*, p. 45.
14. Nell'infermeria della prigione, mentre vediamo Ettore febbricitante, uno dei malati-detenuti declama alcuni versi del canto IV della *Divina Commedia*, il canto del Limbo, in cui vi sono i non battezzati, coloro che non hanno commesso alcun peccato.
15. P.P. Pasolini, *Carne e Cielo*, in *L'Usignolo della Chiesa Cattolica*, cit., p. 91.
16. P.P. Pasolini, *Crisi*, in W. Siti (a cura di), *op. cit.*, p. 586.
17. P.P. Pasolini, *L'angelo impuro*, in *L'Usignolo della Chiesa Cattolica*, cit., p. 96.
18. "Il giglio ci riporta alla sfera religiosa in quanto simbolo di purezza offerto a Maria dall'Arcangelo Gabriele". In Alberto Marchesini, *Citazioni pittoriche nel cinema di Pasolini*, Firenze, La Nuova Italia, 1994, p. 28.
19. In Nino Ferrero, "Conversazione con Pier Paolo Pasolini, in 'Mamma Roma' ovvero dalla responsabilità individuale alla responsabilità collettiva", *Filmcritica*, n. 125, settembre 1962, p. 51.
20. "Il perturbante è quella sorte di spaventoso che risale a quanto ci è noto da lungo tempo, a quanto ci è familiare"; qualcosa di angoscioso che riemerge, che ritorna. In Sigmund Freud, *Il Perturbante*, Roma, Theoria, 1993, p. 14.
21. P.P. Pasolini, *Poesiole Notturne (IV)*, in *L'Usignolo della Chiesa Cattolica*, in *Tutte le Opere*, cit., p. 593.
22. P.P. Pasolini, *L'illecito*, in *L'Usignolo della Chiesa Cattolica*, cit., p. 75.
23. Lucilla Albano, "Il visibile e il non visibile", *Filmcritica*, n. 365-366, giugno-luglio 1986 (corsivo dell'autrice).
24. A. Marchesini, *op. cit.*, p. 28.
25. P.P. Pasolini, *Mamma Roma*, in W. Siti (a cura di), *op. cit.*, p. 235.
26. S. Freud, *op. cit.*, p. 49.
27. *Ibidem*, p. 38; Freud osserva che anche "un uomo vivo è perturbante, quando gli attribuiamo cattive intenzioni". *Ibidem*, p. 61.
28. P.P. Pasolini, *L'illecito*, cit., p. 75.
29. In conseguenza all'assenza del principio di non contraddizione, "la non-esistenza è trattata come identica all'esistenza. Nulla viene negato poiché quello che si nega viene incluso in un tutto più vasto e (a causa del principio di simmetria) diventa identico a ciò che viene affermato". In I. Matte Blanco, *op. cit.*, p. 53.
30. Charles Mauron, *Dalle metafore ossessive al mito personale*, Milano, Il Saggiatore, 1966.
31. *Ibidem*, p. 50.
32. Enzo Golino, *Pasolini*, Milano, Bompiani, 1992, p. 249.
33. P.P. Pasolini, *Mamma Roma*, cit., p. 196.
34. *Ibidem*, p. 197.
35. P.P. Pasolini, *All'ombra di Verlaine*, in W. Siti (a cura di), *op. cit.*, pp. 584-585.
36. I. Matte Blanco, *op. cit.*, p. 44.
37. P.P. Pasolini, *Mamma Roma*, cit., p. 258.
38. Sandro Petraglia, *Pier Paolo Pasolini*, Firenze, La Nuova Italia, 1974, p. 42.
39. Jacques Derrida, "Otobiographie de Nietzsche", in Claude Lévesque, Christie V. McDonald (a cura di), *L'Oreille de l'autre. Otobiographies, transferts, traductions. Textes et débats avec Jacques Derrida*, Montréal, VLB Editeur, 1982, p. 56, cit. in S. Agosti, *op. cit.*, p. 30.
40. P.P. Pasolini, *L'ex vita*, in *L'Usignolo della Chiesa Cattolica*, cit., p. 151.
41. P.P. Pasolini, *Mamma Roma*, cit., p. 258.
42. *Ibidem*, p. 261.
43. S. Freud, *Opere 1909-1912*, vol. VI, Torino, Boringhieri, 1974, p. 380.
44. Lino Micciché, *Il cinema italiano degli anni '60*, Venezia, Marsilio, 1986, p. 22.
45. *Ibidem*, p. 130; Pasolini in *Empirismo eretico*, d'altronde, scriverà che la morte "compie un fulmineo montaggio della nostra vita. [...] Solo grazie alla morte, la nostra vita ci serve a esprimerci". P.P. Pasolini, *Empirismo eretico*, Milano, Garzanti, 1972, p. 241.
46. P.P. Pasolini, in N. Ferrero, *op. cit.*, p. 59.

Mamma Roma

Mamma Roma

Gordon Matta-Clark: performance *in* opera

Circoli viziosi

Ripercorrendo alcuni sguardi critici sull'intensa parabola artistica di Gordon Matta-Clark, mi colpiscono in particolare due diversi, seppur interrelati, ordini di considerazioni, che ritornano con eloquente frequenza.
Il primo riguarda la radicale ibridazione di linguaggi che l'operato di Matta-Clark realizza; il secondo, la difficoltà nello stabilire, per ogni impresa dell'*anarchitetto*[1], i confini dell'opera. Evidentemente, il primo elemento determina il secondo, e viceversa, in una sorta di circolo vizioso e un po' autocompiaciuto che rischia, tutto sommato, di farci girare a vuoto.
James Attlee, nel catalogo dell'esposizione senese che è all'origine di questo intervento, ricorda che Matta-Clark

> è soprattutto conosciuto per i suoi tagli architettonici, nei quali (usando gli attrezzi più comuni) fende e penetra il tessuto di strutture preesistenti, facendovi passare la luce e aprendo vedute spettacolari che mettono in discussione il senso dell'orientamento e la prospettiva dell'osservatore. Alcuni ritengono che questi lavori debbano essere solamente letti in termini formali o scultorei. Altri li considerano come delle performance che devono essere animate dalla presenza di un pubblico. Altri ancora li ritengono dei commenti, se non dei veri e propri attacchi alla lingua stessa parlata dall'architettura. Un'altra fazione, infine, si è concentrata sulla dimensione politica e sociale della sua opera, sul suo interesse per il decadimento e lo sviluppo urbano[2].

Architettura, dunque, e scultura, ma anche arte performativa, processuale e concettuale: il territorio estetico su cui ci muoviamo è già piuttosto complicato. E le complicazioni non finiscono qui, come rileva in un altro saggio del catalogo Lorenzo Fusi, co-curatore della mostra:

> I tagli di Matta-Clark [...] pongono alcune questioni importanti e lasciano alcuni quesiti aperti. È corretta la tendenza – promossa in primo luogo dalle istituzioni, oltre che dalle gallerie commerciali – a feticizzare e conservare ostinatamente "rimasugli" della sua opera? Il voler collezionare a tutti i costi le risultanti dei suoi tagli non è, piuttosto, una contraddizione in termini, proprio nel predicare come oggettuali e scultoree azioni – invece – tese a sabotare l'apparente inamovibilità di architettura e scultura? Dove risiede il plusvalore dei suoi interventi? Negli edifici che trasforma in opera d'arte e libera dall'anonimato dell'abbandono, nell'occhio dell'osservatore che si imbatte nel suo lavoro, nella memoria fotografica o filmica del suo operato, o nelle reliquie sottratte alla distruzione?[3]

Dunque, siamo di fronte ad un'ibridazione sistematica che impedisce una collocazione chiara e soddisfacente del lavoro di Matta-Clark all'interno del sistema delle arti. Ma c'è ancora qualcos'altro. I tagli di Matta-Clark, infatti, non sono destinati a durare nel tempo. Rappresentano, secondo un suo felice neologismo, *non-uments*: monumenti effimeri, temporanei, destinati alla demolizione. *Non-umenti*, dunque. E, come ci ricorda Jane Crawford, "the importance of documenting his projects and performances became apparent at Cornell University, where he created a number of large site-specific projects"[4].
Delle operazioni *site-specific*, dunque, rimangono delle tracce, vanno conservate delle tracce: rimasugli, reliquie, risultanze, potremmo dire; oppure documentazioni, memoria filmica o fotografica. "Rimanenze", taglia corto lo stesso Matta-Clark: "I hope that the desire to show what remains of my intervention will subside with the passing of time. I think that this would be beneficial to those who are still obsessed with the idea of possession"[5].
Al problema del dominio di appartenenza del lavoro di Matta-Clark se ne va dunque ad aggiungere un secondo, che evidentemente al primo è strettamente interconnesso: come si colloca, nelle operazioni di Matta-Clark, la documentazione fotografica e filmica? È corretto definirla in termini di "documentazione"? In altre parole: il termine "documentazione" ne descrive in maniera esauriente il ruolo e il funzionamento[6]?
Eccoci entrati, apparentemente, in un secondo circolo vizioso. Ma andiamo con ordine.

Primo circolo vizioso: performance in opera. Splitting *(1974)*

L'inizio della stagione dei "tagli architettonici", che ha reso celebre Matta-Clark, viene in genere ricondotto al 1974, con *Splitting*. Il taglio viene eseguito su una tipica casa suburbana americana a Englewood, nel New Jersey, in un quartiere destinato alla demolizione. L'abitazione viene letteralmente divisa in due da un taglio verticale, che viene successivamente allargato nella parte terminale, verso il tetto. Sul senso di questa operazione Matta-Clark è molto chiaro:

> When I demolish a building, I act against many social conditions or restrictions... first of all, I try to open a breach through a state of closure conditioned not only by objective physical necessities, but also by the industry that creates the proliferation of urban and suburban boxes guaranteeing the ideal conditions to obtain isolated, passive consumers, an audience kept in a state of captivity[7].

Un primo regime[8] a cui è possibile ricondurre il lavoro di Matta-Clark, dunque, è quello dell'arte concettuale: a prescindere dai caratteri delle singole realizzazioni, l'"oggetto" in cui l'opera sembra "consistere" è innanzi tutto un'idea, una proposta che ha un rilievo teorico, sociale, politico. Eppure: è estremamente difficile prescindere dalla dimensione concreta e oggettuale che l'idea assume. Il carattere *site-specific* dell'operato di Matta-Clark non è indifferente. *Quel* taglio va eseguito *lì*, assume quel senso *lì* e non altrove. Paradossalmente, allora, sembrano coesistere in Matta-Clark un massimo di idealità e un massimo di singolarità oggettuale: abbiamo, contemporaneamente, qualcosa di vicino allo scolabottiglie di Duchamp e qualcosa di vicino alla scultura a scalpello di Michelangelo.
E le cose sono, naturalmente, ancora più complicate. Perché nel lavoro di Matta-Clark c'è evidentemente anche una componente architettonica, ma anomala: esistono una fase di progettazione ed una fase di esecuzione, ma l'esecuzione si lega, ancora una volta, all'unicità di un determinato luogo, e non può essere replicata.
C'è, infine, un'ineliminabile componente performativa, che lo stesso Matta-Clark ha voluto sottolineare:

> I feel my work intimately linked with the process as a form of theatre in which both the working activity and the structural changes to and within the building are the performance. I also include a free interpretation of movement as gesture, both metaphoric, sculptural, and social into my sense of theatre, with only the most accidental audience – an ongoing act for the passer-by as the construction site provides a stage for busy pedestrians in transit[9].

Il processo, dunque, e non il prodotto: e quindi l'opera che pare "consistere" in un "oggetto fattuale" (piuttosto che materiale o ideale), in un'esperienza di partecipazione e di fruizione in presenza.
Dunque, se le forme di esistenza operale del lavoro di Matta-Clark sono molto complesse è proprio perché il lavoro di Matta-Clark tende programmaticamente a situarsi al crocevia tra regimi artistici diversi, quindi caratterizzati da modalità di esistenza delle opere diverse – allografia e autografia, certo, ma con ulteriori elementi di problematicità che derivano dalla compresenza di fattori performativi e concettuali (a loro volta non esattamente decidibili). Complessità, tuttavia, non significa ineffabilità: e proseguendo un poco lungo questa strada potremmo arrivare a risultati interessanti, senza doverci necessariamente "accontentare" di formulazioni tanto suggestive quanto generiche, quali, ad esempio, le considerazioni di Richard Nonas, anch'egli membro del collettivo Anarchitecture: "Strangely, his [Gordon's] goal seemed always to be simply *more*. Not more of something specific – but just more. [...] He could not stop once he had started. [...] Each piece was *more*; all part of the same more"[10].

Secondo circolo vizioso: l'emancipazione della reliquia. City Slivers *(1976)*

Così come l'opera può consistere in un oggetto di diversa natura (materiale, ideale, fattuale), nello stesso modo l'opera può contemplare molte modalità differenti di superamento della relazione con tale oggetto. Una di queste è la "manifestazione indiretta", vale a dire "tutto ciò che può fornire una conoscenza più o meno precisa di un'opera, in sua assenza definitiva o momentanea"[11]. Molte opere del passato, andate perdute, "esistono" solo in questa forma, ma anche "certe forme dell'arte contemporanea (*Land Art*, *happenings*, installazioni effimere, imballaggi monumentali) sono costitutivamente destinate a una simile ricezione *via* manifesti, cartoline postali e altri documenti genetici"[12]. Nel caso di Matta-Clark, in particolare, riproduzioni per "impronta", vale a dire registrazioni fotografiche, video e pellicolari.
Eccoci ritornati, dunque, al secondo dei circoli viziosi: tutti i materiali lasciati da Matta-Clark intorno ai propri tagli performativi sono, allora, manifestazioni indirette, con una chiara e univoca funzione documentaria? A chi sostiene che sono invece, essi stessi, opere d'arte, è sufficiente rispondere con la nozione di manifestazione indiretta e con la sua capacità di "fare opera"?
Sì e no. Ma proviamo a spiegarci meglio.

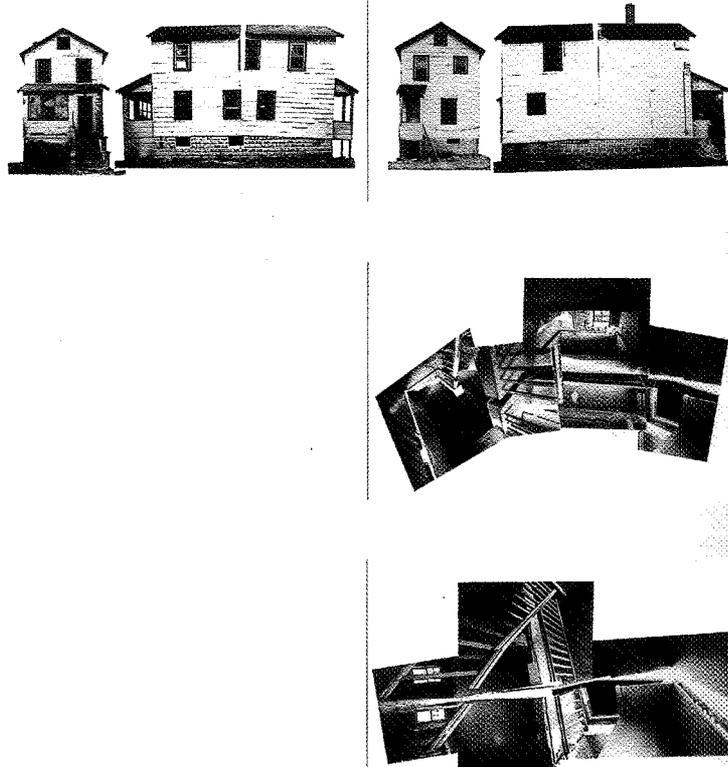
Se osserviamo l'insieme dei materiali che "documentano" l'esecuzione di *Splitting* (tra cui un filmato in Super 8), noteremo che questa funzione documentaria si dà in una forma stratificata. Da una parte, si documenta il processo, la performance esecutiva; dall'altra, si cerca di documentare la performance esperienziale, l'esperienza della fruizione, l'esperienza del luogo sovvertito, riconfigurato nei rapporti interno/esterno, vuoto/pieno, buio/luce, ridisegnato nelle sue aperture e chiusure, nelle sue zone di visibilità e di invisibilità, esperienza di disorientamento e di riscoperta. Scrive Matta-Clark:

> It's gone from just the snapshot to a kind of process documentation to a sort of vouyeristic interpretation, and then finally into some sort of thing where the whole looking at the piece being made and having been finished becomes a kind of narrative which is subjected to all kind of variations[13].

Ma c'è ancora dell'altro. Se è vero che le fotocomposizioni, i montaggi spaziali, i film e i video realizzati da Matta-Clark hanno un valore performativo nel senso che cercano di "riprodurre" l'esperienza di alterazione di uno spazio, è altrettanto vero che, gradualmente, queste forme di "manifestazione indiretta" tendono a emanciparsi, e a *produrre* esse stesse (piuttosto che riprodurre) esperienze originali. Questa progressiva emancipazione tende dunque a generare una situazione tale per cui non abbiamo più, esattamente, un'opera (un oggetto, anche di diversa natura) e la sua documentazione (manifestazione indiretta), ma un'opera che si disperde su più oggetti, tutti chiamati a "fare opera".
Idealmente, questo percorso di emancipazione trova un primo compimento nel film *City Slivers* (1976): qui, non c'è opera preesistente da "documentare". La pratica del "cutting" si manifesta direttamente nello spazio del quadro filmico, e avviene attraverso strumenti specificatamente cinematografici. È Jane Crawford[14] a raccontarci la genesi del film, a partire da una Arriflex 16mm presa in prestito da Bob Rauschenberg. Matta-Clark appone delle strisce direttamente in camera, che permettono alla luce di impressionare solo "schegge" di pellicola, filma (schegge di) vedute urbane di Manhattan, quindi riposiziona le strisce e filma di nuovo. Pur senza interventi scultorei/architettonici, il gesto è simile: Matta-Clark "decostruisce" lo spazio urbano, lo "rimonta" attraverso un lavoro sulla superficie del quadro, frammentandola, giustapponendo ciò che non era giustapposto, separando ciò che non era separato. Ancora una volta, Matta-Clark ci obbliga a guardare attraverso i suoi "tagli", per accedere a uno spazio impossibile eppure "esperibile", uno spazio che, riconfigurato da uno sguardo nuovo, diventa, esso stesso, *nuovo*.
Sebbene la "filmografia" di Matta-Clark non sia sterminata, oggi si contano ben 350 bobine[15] depositate presso il Centre Canadien d'Architecture (Montréal): una miniera.

Valentina Re

Note

1. Dal nome del collettivo di artisti e intellettuali, Anarchitecture, di cui Matta-Clark è co-fondatore.
2. James Attlee, "Nel mezzo del niente: Gordon Matta-Clark e il *terrain vague*", in Lorenzo Fusi, Marco Pierini (a cura di), *Gordon Matta-Clark*, Milano, Silvana Editoriale, 2008, pp. 129-131. Catalogo della mostra *Gordon Matta-Clark* – Siena, sms contemporanea – Santa Maria della Scala, 6 giugno-19 ottobre 2008. Tutti i testi del catalogo sono pubblicati in lingua italiana e inglese.
3. L. Fusi, "Gordon Matta-Clark: nulla si crea e nulla si distrugge, tutto si trasforma", in L. Fusi, M. Pierini (a cura di), *op. cit.*, p. 29.
4. Jane Crawford, "Twenty Adventures", in Steven Jenkins (a cura di), *City Slivers and Fresh Kills: The Films of Gordon Matta-Clark*, San Francisco Cinematheque, 2004, s.p.
5. Judith Russi Kirshner, "Non-uments", *Artforum*, vol. 24, n. 2, ottobre 1985, p. 103, cit. in L. Fusi, *op. cit.*, p. 62.
6. Per una trattazione dettagliata della questione si veda almeno Christian Kravagna, "'It's Nothing Worth Documenting It if It's Not Difficult To Get': On the Documentary Nature of Photography and Film in the Work of Gordon Matta-Clark", in Corinne Diserens (a cura di), *Gordon Matta-Clark*, London-New York, Phaidon, 2003, pp. 135-146.
7. Cit. in Pamela M. Lee, *Object To Be Destroyed: The Work of Gordon Matta-Clark*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2000, p. 26.
8. Costituisce sfondo teorico implicito ma imprescindibile di questa riflessione il volume di Gérard Genette *L'Opera dell'arte. Immanenza e trascendenza* (1994), Bologna, Clueb, 1999.
9. Cit. in Gloria Moure, *Gordon Matta-Clark. Works and Collected Writings*, Barcelona, Poligrafa, 2006, p. 132.
10. Richard Nonas, "Gordon's Now, Now", in Corinne Diserens (a cura di), *Gordon Matta-Clark*, Valencia, IVAM Centro Julio Gonzalez, 1992, cit. in. C. Kravagna, *op. cit.*, p. 140.
11. G. Genette, *op. cit.*, p. 232.
12. *Ibid.*, p. 234.
13. J. Russi Kirshner, *op. cit.*, p. 108.
14. J. Crawford, *op. cit.*, s.p.
15. Cfr. Louise Désy, Gwendolyin Owens, "Guardare Matta-Clark attraverso l'architettura e l'architettura attraverso Matta-Clark: l'archivio custodito al Canadian Centre for Architecture", in L. Fusi, M. Pierini (a cura di), *op. cit.*, pp. 189-198.

Alcune pagine del libro d'artista *Splitting*, pubblicato nel 1974 da 98 Green Street Loft Press, New York

Naufragio nei mondi possibili: un nuovo cinema interattivo

> Responsive media are media that have the ability to sense and react intelligently to factors like presentation equipment or conditions, audience identity or profile, direct interaction, history or anticipation of involvement, and so on. Unlike the classic media model, responsive media systems consist of a two-way channel between the audience or participants and the person or device generating or controlling the delivery of the media. This channel, whether physical or conceptual in nature, allows important data gathered at the delivery points to be returned and used to alter the presentation in a suitable way based on the goals of the experience[1].

I *responsive media* hanno una lunga tradizione: la narrativa orale ha da sempre previsto forme di interazioni capaci di modificare il contenuto stesso del racconto. Gli elaboratori elettronici hanno però sviluppato nuove forme di *responsive media* come i videogame, la realtà virtuale, le installazioni interattive della computer-art, il World Wide Web e reinvestito forme precedenti come il cinema interattivo.
La prima esperienza di cinema interattivo è probabilmente il Kino-Automat, presentato all'Expo 1967 a Montréal, con il film *One Man and his World*, dove il regista Radusz Cincera stoppava la proiezione del film per chiedere al pubblico di decidere su alcuni nodi narrativi. Ma senza risalire così agli albori, una citazione la merita il lavoro del *Media Fabrics – Interactive Cinema*, gruppo di ricerca al MIT (Massachusetts Institute of Technology), coordinato da Glorianna Davenport. Tra i primi a porsi il problema del cinema interattivo a livello di architettura, di sistema, di algoritmi, di un cinema "ricettivo" da immaginare in un contesto digitale, il *Media Fabrics* ha dato inizio alle sue produzioni sperimentali nel 1997. In *The Birds* (1997), di Sammy Spitzer e Glorianna Davenport, l'avvicinarsi dello spettatore allo schermo fa volare via gli uccelli (nell'immagine). In *Jayshree* (1997), di Stefan Panayiotis Agamanolis e Glorianna Davenport, una danzatrice indiana danza "per" lo spettatore ed è pronta ad "offendersi", indirizzando sguardi piccati, se lo spettatore si allontana, ignorando la sua performance (un primo esempio di personaggio interattivo, con una propria psicologia, sebbene all'amatriciana). Nella terza *pièce* interattiva di *Cinemat* (Glorianna Davenport, Stefan Agamanolis, Barbara Barry, Brian Bradley, 1998), si assiste a un video girato dal buco della serratura; un dispositivo registra i movimenti dello spettatore e determina un output tale che, se lo spettatore non è sufficientemente "quieto", viene cacciato in malo modo nel/dal video.
Nei progetti del *Media Fabrics*, diverse reazioni fisiche degli spettatori sono registrate e provocano cambiamenti (giustificati "diegeticamente") nel video. Al di là del relativo interesse nei dispositivi e nei *tools* capaci di permettere questo tipo di interazione, è evidente come queste opere siano state all'avanguardia per le installazioni interattive. È altrettanto evidente la loro prossimità alla forma videogame piuttosto che alla forma cinema tradizionale. Ma le frontiere sono sempre più difficili da determinare, probabilmente una parte del cinema si appropria (si approprierà) di questi dispositivi, per rinnovare una parte di sé ancora incompiuta come il cinema interattivo.
Il cinema interattivo non è mai decollato. Troppi gli ossimori apparenti tra immersione e interazione. Un film non è un videogame e non può funzionare come tale. Ma forse il digitale apre al cinema prospettive inedite per un nuovo tipo di interattività, non più basata sulle scelte nelle azioni dei personaggi (che svuotano questi di ogni eventuale spessore psicologico), ma su una navigazione dei mondi possibili di un universo narrativo. Certo, anche legare le diramazioni nella storia alle scelte di un personaggio apre dei possibili. Ma i mondi possibili in questo caso sono da intendere più come molteplicità all'interno dello stesso universo narrativo (molteplicità dei "reali"[2]) o come possibilità di esistenza legate al caso. Il mondo possibile è uno stato possibile delle cose narrabili.
I personaggi esistono in base alla volontà spettatoriale, il film si costruisce in base agli input, ma né i personaggi né il film sono davvero "controllabili". Non è un *god game*, ma un flipper tra delle *multitracks*. Il personaggio ha una propria coerenza, un proprio modo di agire, è una "verità necessaria" – Leibniz ci perdoni – di tutti i mondi possibili, lo spettatore può soltanto tirare un colpo di dadi, provando a rimescolare le carte del suo destino, oppure ancora esplorare più volte, secondo percorsi diversi, l'architettura narrativa. Queste considerazioni introduttive, esposte in maniera un po' disordinata, saranno dispiegate nel corso dell'analisi di due film a nostro avviso interessanti per questa nuova direzione del cinema interattivo. L'analisi sarà focalizzata su come il film si dà allo spettatore, sulla sua fruizione, aprendo interrogativi su come questa interattività "moderna", più vicina alle necessità immersive di un film, necessiti anche di un altro tipo di sceneggiatura.

Late Fragment (2007) di Daryl Cloran, Anita Doron e Mateo Guez, girato in HD, è un film canadese costituito da tre storie legate ad altrettanti protagonisti. Ciascuna storia – scritta e diretta da un regista diverso – è costituita da una serie di frammenti narrativi; ognuno di questi è compiuto, ma non determina necessariamente uno sviluppo nel plot. Le tre storie del film sono mescolate secondo un principio di non-linearità e sta allo spettatore stabilire la *durata* di ciascun frammento. Qui l'eccezionalità di *Late Fragment:* l'intervento dello spettatore è su un parametro del montaggio, cliccando sul telecomando lo spettatore passa al frammento successivo. Nell'accumulazione di frammenti, senza che necessariamente si delinei una forte direzionalità alla storia, per lo spettatore si determina una sedimentazione della conoscenza psicologica dei personaggi. A seconda delle durate determinate dai click, il film sviluppa una sua propria narrazione legata a una certa successione di frammenti, nonché un proprio finale all'interno di tre possibili[3]. *Late Fragment* è un *god game* con un dio disattento, maldestro, che non controlla il proprio potere, ma che fa zapping all'interno dello stesso universo narrativo, modificandolo di volta in volta.
Altri elementi accrescono la complessità di *Late Fragment*, come una scena epifanica, che si ripresenta più volte[4], e che colloca tutti i frammenti in una dimensione passata: i protagonisti sono nella situazione dell'*effetto*, ripresi durante una "restorative justice group sessions"[5], una terapia di gruppo per criminali. Tutti hanno commesso un omicidio: leggiamo i vari frammenti a partire da questa scena rivelatrice senza sapere quando e come l'omicidio sia avvenuto (le mille vite del *whodonit*). I frammenti sono schegge che rivelano poco a poco, talvolta soltanto a percezione ritardata, la figura scolpita della violenza accaduta.
Il film è pensato primariamente per una fruizione in DVD, con un singolo spettatore che interagisce con l'oggetto. Ma sono state realizzate anche diverse proiezioni pubbliche e una installazione, alcune di queste con modalità interessanti, capaci di creare esperienze di ricezione piuttosto inedite. Al Toronto International Film Festival 2007, una proiezione "tradizionale"[6] del film è stata preceduta da una dimostrazione delle sue possibilità interattive e seguita dalla possibilità di "agire" sul film in una saletta a parte; nella proiezione organizzata al Festival du Nouveau Cinéma 2007 a Montréal, invece, il *remote* veniva passato tra gli spettatori in modo tale che una persona alla volta interagisse col film. Più interessante delle proiezioni un'installazione, organizzata sempre in occasione del festival a Montréal. Questa modalità prevedeva un numero limitato di visitatori, massimo cinque: l'esperienza viene circoscritta, permettendo un'interazione più complessa dove tutti gli spettatori dispongono di un telecomando. Poiché l'ingresso alla proiezione era possibile in qualsiasi momento, non tutti gli spettatori hanno la stessa conoscenza del film e del frammento in questione. Spesso è un altro spettatore a decidere di andare al frammento successivo o magari a "saltare" più frammenti, perché magari li ha già visionati: tutti gli spettatori hanno una percezione ulteriormente diversificata sia del film nel complesso sia del frammento in questione. Osservando in prima persona il comportamento degli spettatori durante l'installazione, era evidente una certa ansia di non arrivare mai a una fine (alla lunga, la serie di frammenti è frustrante), oltre a un desiderio di zapping nel-

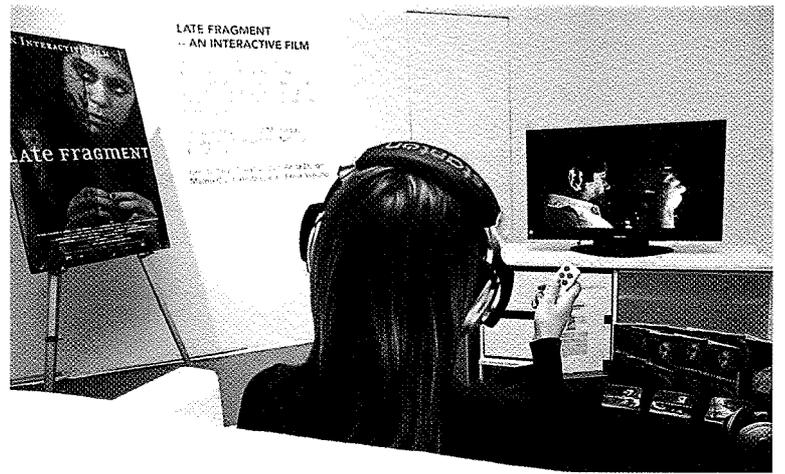
Late Fragment

lo stesso film. Nell'installazione non è più il singolo spettatore a scegliere o a "determinare" (in maniera piuttosto aleatoria, aggiungeremmo) la successione delle scene e indirettamente la narrazione stessa, ma è un'interazione complessa tra più spettatori dinanzi al medesimo frammento di film e all'architettura narrativa del film tutto. C'è il rischio di una proiezione "impazzita", dove basterebbe un singolo spettatore "sabotatore", che clicchi continuamente, per rendere impossibile la visione del film; il numero ridotto di visitatori rende però improbabile questa eventualità. In questa declinazione come installazione, *Late Fragment* si configura come un'opera audiovisiva proteiforme, dove la successione delle scene è determinata da più spettatori contemporaneamente attraverso un'interazione complessa e solo in parte controllabile. La visione del singolo spettatore è determinata dalla propria azione e da quella degli altri: non esiste volontà ma solo una moltitudine di impulsi. Nell'installazione *tutti* sono responsabili.

Non sono pochi i punti di contatto tra questo tipo di esperienza e i videogame multi-player. Inevitabile è anche una certa analogia con alcuni elementi dei giochi di ruolo. La modalità è quella di un "collaborative storytelling"[7], dove lo spazio è costruito dal regista, sorta di master dei giochi di ruolo[8]. Il press-book del film recita: "As you interact with the film, you become part of *the quest* to uncover the darkness of their pasts, reveal the truths behind their lives, in hopes of restoring wholeness, forgiveness, and perhaps even redemption"[9]. "The quest" nei giochi di ruolo è la missione da completare all'interno dell'ambientazione costruita dal master. E la missione si compie tramite l'esplorazione di uno spazio. "Spatial stories, on the other hand, are often dismissed as episodic – that is, each episode (or set piece) can become compelling on its own terms without contributing significantly to the plot development, and often the episodes could be reordered without significantly impacting our experience as a whole"[10]. Qui Jenkins parla di videogames, ma la descrizione è pertinente al tipo di architettura narrativa di *Late Fragment*[11]. Non c'è una successione cronologica dei frammenti: ogni frammento serve a disegnare in maniera più accurata il personaggio e a illustrare uno dei moventi all'atto violento.

Il lavoro di sceneggiatura in un film come *Late Fragment* sembra delinearsi più come la costruzione di un personaggio, della sua psicologia – o di più personaggi ovviamente – all'interno di un universo narrativo, piuttosto che l'organizzazione di un intreccio inteso come *syuzhet*, cioè – per i formalisti – "the structured set of all causal events as we see and hear them presented in the film itself"[12]. L'organizzazione degli elementi, delle informazioni, in maniera spaziale, genera un'architettura di metafore spaziali. Una geografia da navigare per lo spettatore-player. E sarà appunto la spazialità a permettere l'immersione, l'attivazione della "credenza" nel film-mondo.

Se per definire un film (interattivo) è pertinente l'uso di un concetto creato per i videogiochi, "space ripe with narrative possibility"[13], è questo un ulteriore indizio del fatto che non è soltanto il cinema a influenzare le nuove forme di spettacolo, ma lo stesso cinema contemporaneo "transita" o si "nutre" – a seconda di come lo si vuole posizionare – in/di forme che appartengono normalmente a altri domini estetici. Jenkins, nel classificare le possibili narrazioni per i videogames, parla di "embedded narratives", dove "narrative comprehension is an active process by which viewers assemble and make hypotheses about likely narrative developments on the basis of information drawn from textual cues and clues"[14]. Ancora, le mille vite del *whodonit*: è possibile vedere *Late Fragment* come una detective story dove il ruolo del detective è assegnato allo spettatore, il quale intorno alla scena epifanica della terapia di gruppo raccoglie le schegge delle azioni che hanno preceduto il delitto di ciascun personaggio. Sempre a proposito delle *embedded narratives*, Jenkins scrive: "at present, [they] take the form of detective or conspiracy stories, since these genres help to motivate the player's active examination of clues and exploration of spaces and provide a rationale for our efforts to reconstruct the narrative of past events"[15]. In *Late Fragment* lo spettatore-player non ha solo un lavoro di rivelazione (*whodonit*), ma anche un'attività – propedeutica alla prima – di (ri)costruzione della storia, delegatagli in parte dall'autore.

In *Late Fragment* non c'è un "controllo" dei personaggi da parte dello spettatore-player, non c'è una scelta sulle loro azioni. La decisione qui si limita alla durata del frammento e tale durata determina delle conseguenza narrative non-prevedibili. L'interattività di *Late Fragment* è ridotta ma è da intendere come tale perché l'architettura narrativa del film reagisce in base agli input (qui non importa quanto "volontari") dello spettatore. Una delle qualità interattive di un media digitale per Janet Murray è di essere "partecipativo", cioè di chiedere all'utente "partecipazione" nel performare un compito (ad esempio cliccare su un icona per aprire un documento, cliccare sul film per passare al frammento successivo[16]).

Late Fragment: fruizione in DVD

Late Fragment: fruizione in sala al SXSW 2008

In questo caso non ci interessa la "qualità" del film (la messa in scena è "televisiva", gli attori caratterizzano troppo i personaggi, già di per sé abbastanza stereotipati), né davvero la riuscita interattiva dell'esperimento (tutto sommato limitata[17]). Piuttosto – come si è visto – una sua certa importanza per il discorso relativo a una sceneggiatura altra, che deve tenere conto di diversi "possibili" e che distribuisce attraverso lo spazio le sue informazioni. E in parte anche a una fruizione altra, diversa da quella consueta della sala, ma che rimane "collettiva" e allo stesso tempo "differenziata" nel caso dell'installazione. Se nella redazione di una sceneggiatura "tradizionale", l'autore seleziona tra dei possibili, scartandone altri, in un film come *Late Fragment* è come se l'autore lasciasse più possibili, o meglio ne selezionasse alcuni, lasciando poi la scelta al player-spettatore.

> Notwithstanding the digital process, making a film that lets viewers interrupt the story at any time and switch to another scene while still following a three-act narrative structure also meant that a whole new way of thinking about cinema and story had to be invented. Components, clicks, non-clicks, rabbit-holes and loops were words that peppered the conversation in the edit suites[18].

In questo tipo di sceneggiatura, oltre a immaginare diversi possibili, l'autore distribuisce spesso le informazioni in maniera ridondante, ad esempio caricando profondamente di affetti lo spazio (pratica particolarmente cara al mélo) e caratterizzando molto i personaggi. È un principio economico simile a quello delle soap opera, una ridondanza informativa che evita – nel caso di una puntata persa o di un frammento saltato – il venire meno della comprensione dell'universo narrativo.

I *narrative architects* di una sceneggiatura interattiva in un contesto digitale, devono prevedere il tipo di input e output da incorporare, quale tipo di relazione instaurare tra i due. E questo processo di trasformazione degli input

in output richiede l'elaborazione di algoritmi e di soluzioni narrative. Parliamo al plurale di *narrative architects* perché probabilmente la complessità del lavoro, la necessità di competenze molto diverse, spingerà verso un lavoro collettivo, come accade per i videogame. Ma anche lo sceneggiatore dalla preparazione più "umanista", poiché si parla di narrazioni *multi-tracks*, deve già in fase di creazione immaginare come queste tracce narrative si attivino, interagiscano tra loro, come e a quali input dello spettatore debbano rispondere. La disposizione delle tracce narrative, il loro studio in rapporto alla percezione e all'azione dello spettatore, sottolinea ancora una volta l'aspetto architetturale di questa pratica creativa.

Un film precedente, del 2003, anch'esso concepito in primo luogo per una fruizione solitaria in dvd, è *Switching*, film interattivo diretto da Morten Schjodt e prodotto dal Danish Film Institute[19]. *Switching*, come *Late Fragment*, non ha un'interfaccia con una rappresentazione iconica delle diramazioni: l'intera immagine del film è l'oggetto cliccabile. Qui sono previsti in ogni momento dei salti temporali e spaziali, delle "digressioni" dalla storia principale che hanno un legame di tipo sensoriale o narrativo con il frammento di origine e che si attivano appunto cliccando "sul" film. Questa è una prima differenza con *Late Fragment*: non ci sono più storie, paritetiche, tra cui lo spettatore si muove, privilegiandone magari una in particolare, ma una macro-storia con delle vie di fuga che, se attivate, possono modificarla. Uno sguardo particolare, un'esitazione nel personaggio, segnalano allo spettatore la presenza sottotraccia della digressione. *Switching* è una costellazione di mondi possibili intorno a una base (la macro-storia), mentre in *Late Fragment* manca il mondo-base, ci sono soltanto mondi possibili declinati in tre insiemi parzialmente distinti (l'unica intersezione è il "restorative justice group session") che fanno parte dello stesso macro-insieme *Late Fragment*. Altra differenza: la struttura narrativa in *Switching* è un sistema circolare, dove tutto ritorna, si ripete, senza fine. Sotto questo aspetto il film danese si affranca ulteriormente dalla forma film tradizionale rispetto *Late Fragment*. Estremizza la tendenza al non-finito, al proteiforme, l'idea di uno spettatore-player che "esplora" un universo narrativo.

Switching è stato presentato ad alcuni festival in tre possibili esperienze spettatoriali. La prima, detta *directors cut*, è un incontro tra la forma film tradizionale e una performance *veejay*[20]. Il regista interagisce dal vivo col film, creando una nuova versione di *Switching* nel momento stesso della sua proiezione. La seconda, *audiens cut*, vede l'intervento diretto del pubblico[21]. Il dispositivo che permette di cliccare (il *remote*), una volta che il regista ha "avviato" il film, viene passato tra gli spettatori. Alcuni si rifiutano di controllare il film, la maggior parte invece accetta il *game*. La durata dell'audiovisivo in questo caso è determinata dal tempo impiegato dal *remote* a raggiungere il regista, nel frattempo sedutosi nell'ultima sedia dell'ultima fila. Sarà lui a determinare il "late fragment" di *Switching*, senza che necessariamente tale frammento sia una fine narrativa. Infine la terza modalità, *exhibitions*, è una installazione con monitor, lettore dvd, cuffie e annessa poltrona, che riproduce fedelmente la visione casalinga del dvd, restringendo ulteriormente la presenza davanti al film, limitata a un solo spettatore alla volta[22]. In queste modalità di visione di *Switching*, manca quella che è la più interessante – sebbene imperfetta – del successivo *Late Fragment*: l'installazione dove più persone interagiscono contemporaneamente (*multi-person*).

Late Fragment e *Switching* non hanno un'enorme interattività, c'è un'unica azione fisica registrata dello spettatore (il semplice click) e un'incapacità di controllo dei personaggi. La restrizione del campo d'interazione è per non allontanarsi troppo dalla forma cinema, per non entrare direttamente nel dominio dell'installazione o del videogame. Come ottenere in un personaggio uno spessore psicologico degno di un film quando le scelte sul suo agire vengono prese dallo spettatore? Il videogame risolve superando il tradizionale modello identificativo, proponendo una simbiosi dell'utente con un eroe dotato di alcune caratteristiche stereotipate. In questo caso la (relativa) complessità è data dall'utente stesso, che investe emotivamente sul personaggio, proiettando propri valori. *Late Fragment* e *Switching* preferiscono invece occupare lo spettatore-player in una composizione aleatoria della narrazione. L'interattività non è legata all'agire dei personaggi, ma a una costruzione della storia sui click dell'utente.

Se oggi la maggior parte dei film fa ricorso a sistemi di montaggio non-lineare, la stragrande maggioranza di questi film è esportata poi su un medium lineare. Questa seconda generazione di film interattivi non fa altro che lasciare totalmente la qualità del non-lineare anche all'oggetto finito[23]. Non c'è una via unidirezionale, una *timeline* monodimensionale, ma una costellazione di scene in una narrazione multidimensionale, dove uno spazio performativo può essere attraversato in maniera multipla e generare diversi possibili film.

Giacomo Abbruzzese

Note

Il presente saggio è stato selezionato alla 28ª edizione del Premio Adelio Ferrero 2008.

1. Stefan Panayiotis Agamanolis, *Isis, Cabbage, and Viper: New tools and strategies for designing responsive media*, PhD Thesis, M.I.T. Media Lab, Cambridge, 2001, p. 13.
2. Per Lewis parliamo di "reale" a proposito del mondo a cui apparteniamo, cioè del mondo per noi attuale. Per gli abitanti dei mondi "possibili", il loro mondo è altrettanto "reale" che il nostro. David Lewis, *On the Plurality of Worlds*, Oxford, Basil Blackwell, 1986, pp. 84-91.
3. "Depending on how the viewer responds to characters and plotlines, they will find either redemption, revenge or reconciliation". Dal catalogo del Toronto International Film Festival 2007.
4. Interessante a proposito l'analisi che Manovich fa del *loop* come motore narrativo e come nuova estetica temporale per il cinema digitale. Vedi Lev Manovich, *The Langage of New Media*, Cambridge, The M.I.T. Press, 2001, pp. 386-395.
5. Dal press-book del film.
6. Ovvero i registi per l'occasione avevano scelto un montaggio univoco dei frammenti.
7. Henry Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture", in Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (a cura di), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge, The M.I.T. Press, 2004, p. 121.
8. "The gamemaster creates a setting for the game session, portrays most of its inhabitants and acts as the moderator". http://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game.
9. Il corsivo è nostro.
10. H. Jenkins, *op. cit.*, p. 124.
11. Non a caso Jenkins parla dei game designer come *narrative architects*.
12. Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*, Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 1988.
13. H. Jenkins, *op.cit.*, p. 119.
14. *Ibidem*, p. 126.
15. *Ibidem*, p. 128.
16. Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, The MIT Press, 1997.
17. Molti durante l'installazione non sanno a cosa serve il telecomando e non sono documentati sull'esperimento: preferiscono lasciar scorrere il film senza intervenire. Un *narrative architect*, per permettere l'effettiva interattività del film, dovrebbe elaborare una serie di regole che incoraggino e facilitino la partecipazione.
18. Dal sito www.latefragment.com. "A rabbit hole is the entrance to a rabbit's burrow or warren (from Lewis Carroll's *Alice's Adventures in Wonderland*). [...] The term is used in alternate reality games to describe the initial page or clue that brings the player into the fictional world of the game. By extension, the term has also come to signify any event which triggers a completely unexpected, bizarre situation or paradigm". http://en.wikipedia.org/wiki/Rabbit_hole.
19. http://www.switching.dk/en.
20. Nemo festival #6, Forum des Images, Parigi, 9-14 marzo 2004, 60 min.; Canadian Film Centre, Toronto, novembre 2003, 30 min.; Kiasma stage (Future cinema), Museum of Contemporary Art, Helsinki, 29 agosto 2003, 70 min. The Danish Film Institute, Cinemateket, Copenhagen, 30 aprile 2003, 60 min.
21. Flimmer Festival, Norrköping, 8-17 ottobre 2004. SPLIT International Festival of New Film, Spalato, 26 giugno-2 luglio 2004. Durban International Film Festival, Durban, 13-20 giugno 2004. DIGIFEST, Toronto, 13-16 maggio 2004. Rotterdam International Film Festival, Rotterdam, 21 gennaio-1 febbraio 2004.
22. FILE-2004 International Electronic Language, San Paolo, 22 novembre-12 dicembre 2004; APPENDIKS VIII "Empty Cinemas – Open Narratives", Copenhagen, 2 maggio- 2 giugno 2004; European Media Art Festival, Osnabrück, 21-25 aprile 2004; RADAR, Artnode Gets Physical, Copenhagen, 1-4 aprile 2004; Nemo festival #6, Forum des Images, Parigi, 9-14 marzo 2004; Festival Nouveau Cinéma, Montréal, 9-19 ottobre 2003; "CODE – the Language of Our Time", Ars Electronica, Linz, 6-11 settembre 2003; Copenhagen International Film Festival 2003, Copenhagen, 13-20 agosto 2003.
22. Il *multi-track* del software Viper, usato per creare audiovideo interattivi, ricorda tantissimo una normale interfaccia Premiere, Final Cut o Avid.

Switching

True Blood: per favore, mordimi sul collo...

Secondo Joss Whedon, il creatore di *Buffy the Vampire Slayer* (1997-2003), non c'è nulla di più orrorifico dell'adolescenza: i mutamenti del corpo e del carattere, le pressioni subite dal gruppo e dalla famiglia, l'orrore tirannico insito nelle costrizioni rappresentate dall'istituzione scolastica, le prime pulsioni sessuali, rappresentano una dimensione ottimale per costruire narrazioni horror di grande efficacia. Whedon ci è riuscito alla perfezione con le sette stagioni televisive di *Buffy*, mentre ci era riuscito un po' meno con il film omonimo del 1992, più parodia che avvincente intreccio di sangue, sesso e adolescenza. La chiave scelta da Whedon per rappresentare questa stagione della vita così esaltante e al tempo stesso così complessa è in entrambi i casi quella della metafora, in cui ogni frase, anche casualmente buttata lì da un adolescente, diviene metafora di qualcosa di profondamente reale.

> "La scuola è un inferno!" "Il mio fidanzato è un mostro" "Mi sento invisibile" "Ucciderei per diventare una cheerleader" "Dopo che abbiamo fatto l'amore è diventato un'altra persona". Tutte le più comuni metafore utilizzate dagli adolescenti rendono atto delle complesse dinamiche affrontate ogni giorno dagli adolescenti nella cultura contemporanea. Le riconosciamo per ciò che sono, metafore appunto, ma in certi casi le metafore si fanno decisamente reali. Nel mondo di *Buffy the Vampire Slayer* i mostri sotto al letto ci sono veramente, e più spesso che mai sono i giovani e gli adolescenti a vedere la realtà per ciò che è, mentre gli adulti sono miopi davanti ad essa e vivono in un perenne stato di negazione e di rifiuto[1].

Whedon ha dunque dimostrato di saper cogliere con grande intuito i suggerimenti che il cinema aveva già iniziato a mandare in questa direzione qualche anno prima. In particolare, l'associazione vampiro-adolescenza e l'ibridazione tra genere horror-vampiresco e film da teen-ager era già stata proposta con ottimi risultati nel 1985 dal film *Ammazzavampiri* (*Fright Night*, Tom Holland) e poi nel 1987 da *Ragazzi perduti* (*The Lost Boys*, Joel Schumacher).
Inutile ricordare inoltre il recentissimo successo di *Twilight* (Catherine Hardwicke, 2008), delicata ed esangue storia d'amore tra un'adolescente e un vampiro basata sul romanzo omonimo di Stephanie Meyer, che a fronte di un budget di produzione di 37 milioni di dollari ha incassato, solo sul mercato statunitense, più di 140 milioni di dollari[2]. Insomma, il vampiro, figura attraente e al tempo stesso mostruosa, presente nella tradizione folkloristica di tutti i continenti, continua ancora oggi a mietere vittime, e, sopra ogni cosa, a fare strage di cuori, fornendo lo spunto per storie d'amore impossibili ed esagerate e inevitabilmente corredate dalle lacrime partecipi delle adolescenti più romantiche. In realtà, il mix adolescenza-vampiri funziona così bene per diverse ragioni, non ultimo il fatto che all'illusione dell'immortalità, la figura del vampiro associa anche temi legati alle pulsioni sessuali e a quelle di morte, tipiche dell'età dell'adolescenza.
Così anche HBO[3], l'emittente televisiva statunitense via cavo forse più popolare del momento, ha puntato su questo connubio, dimostratosi così riuscito in passato, dando il via alla produzione di una serie che ha per protagonisti i vampiri, ma in cui fanno la loro comparsa anche altri mostri leggendari e personaggi dai poteri soprannaturali. *True Blood* ha debuttato negli USA il 7 settembre 2008 e si è conclusa il 23 novembre, con la programmazione dell'ultimo episodio della prima stagione, composta di 12 episodi da 55 minuti l'uno, in scia con la nuova tendenza ad abbreviare la durata delle stagioni dei prodotti seriali, dimezzandone di fatto il numero di episodi (da 24 a 12, è il caso ad esempio anche di *Damages*, creata da Todd Kessler per FX). *True Blood* è basata sui romanzi della scrittrice Charlaine Harris dedicati alla giovane cameriera Sookie Stackhouse, dotata di poteri telepatici, che lavora e vive a Bon Temps, fittizio paesino del Sud degli Stati Uniti. I romanzi della Harris sono diventati un vero culto negli USA e sono stati tradotti anche in altri paesi, conquistando un nutrito gruppo di fan e permettendo alla saga letteraria di affermarsi fino al nono capitolo (per ora), in uscita nella primavera del 2009. La popolarità del personaggio di Sookie ha convinto Alan Ball, ormai storico creatore di una delle migliori serie degli ultimi anni, *Six Feet Under* (sempre targata HBO), a tentare un adattamento televisivo, cimentandosi anche con la regia del primo e dell'ultimo episodio della prima stagione, oltre che con la sceneggiatura dell'intera serie.
La prima stagione di *True Blood* parte da due assunti fondamentali: i vampiri sono tra noi (ma questo l'avevamo già imparato ai tempi di *Buffy*...) e lottano per i loro diritti e per la loro integrazione nella società. Vampiri e uomini, infatti, nell'universo di *True Blood*, stanno cercando di vivere pacificamente dopo che una ditta farmaceutica giapponese ha inventato uno speciale tipo di sangue sintetico che può soddisfare i bisogni dei vampiri. Il Sud degli USA si rivela un'ambientazione ideale e ricca di reminescenze per le rivendicazioni dei vampiri, che non dovendosi più nutrire di sangue umano pretendono di vivere allo scoperto e di godere degli stessi diritti degli uomini. In questo scenario si svolgono le vicende che vedono protagonista Sookie (Anna Paquin), suo fratello Jason Stackhouse (Ryan Kwanten) e un vampiro centenario di nome Bill Compton (Stephen Moyer). Sookie, che ha il dono di leggere nel pensiero delle persone, vive male il suo dono, ma quando si accorge di non poter sentire i pensieri di Bill, si innamora di lui, con tutti i problemi del caso. I vampiri, infatti, sono considerati grandi amatori e sono molte le donne che intrecciano con loro relazioni esclusivamente sessuali, e che, senza venire trasformate, rimangono però marchiate dal loro morso, che come una sorta di lettera scarlatta identifica coloro che si sono lasciate andare con un vampiro. Il clima nel Sud degli USA, come è noto, non è dei più tolleranti, e le donne che portano questo marchio vengono discriminate e trattate come prostitute. L'integrazione tra vampiri e umani è inoltre minata da una serie di omicidi misteriosi, apparentemente opera di vampiri, e dal fatto che il sangue di vampiro risulta essere una potente droga per gli umani che, senza scrupoli, arrivano a rapire e uccidere i vampiri per estrarne il prezioso "V".
Dunque, uno dei punti di maggiore interesse della serie sta proprio nella sua ambientazione, un Sud caldo, apparentemente sonnacchioso ma in realtà crocevia di creature notturne e di incontrollabili pulsioni umane, conservatore e tradizionalista, dove ogni novità viene interpretata come una minaccia allo status quo. Sookie, forte della sua diversità, non ha invece problemi a rapportarsi con l'altro e immediatamente si innamora del diverso, del vampiro (suo malgrado) Bill Compton, con il quale vivrà la sua prima esperienza sessuale. La vergine Sookie, pur essendo già venticinquenne, è infatti particolarmente immatura dal punto di vista sessuale, e rappresenta dunque quel prototipo di adolescente (tardiva) attratta dal mito del vampiro che tanto piace alla letteratura e al cinema. Sookie non esita, infatti, a concedersi a Bill, nonostante abbia sempre rifiutato la corte di tutti i ragazzi che si sono fatti avanti con lei. La ragazza è evidentemente affascinata dalla misteriosa aura che circonda

Bill, creatura ovviamente notturna e crepuscolare, che non esita a mettere a repentaglio la sua eterna esistenza correndo alla luce del sole in soccorso di Sookie, la cui vita è messa in pericolo da un umano e, paradossalmente, salvata da un vampiro.
Pur risentendo di qualche ingenuità nei dialoghi, non sempre brillantissimi, e di qualche incoerenza sul piano dello svolgimento temporale della vicenda, *True Blood* ha il merito di proporre una iconografia del vampiro aggiornata agli anni Duemila: niente mantelli e bare, pochi canini sporgenti e corone d'aglio, ma vampiri metropolitani, che guidano l'auto, hanno il cellulare, vestono alla moda e partecipano ai talk show televisivi per proclamare i loro diritti. Questa modernizzazione non ne mina comunque il fascino animalesco, accentuando invece alcune delle caratteristiche che più recentemente sono state prese in considerazione dal cinema e dalla televisione, e cioè la forza, la velocità e la raffinatezza dei sensi. Il vampiro postmoderno è una creatura multitasking, al passo coi tempi, e capace di riunire su di sé i poteri di molti supereroi contemporanei. Si pensi ad esempio al personaggio di Edward Cullen in *Twilight*, che oltre ad essere dotato di grande forza e velocità, è perfino in grado di volare. In *True Blood* i vampiri non sono più pallide creature appostate in cerca di prede, ma piuttosto animali sociali, con una vita notturna fatta anche di locali, bevute (della bevanda giapponese chiamata Tru Blood[4], appunto) e di tanto sesso. Vampiri edonisti, insomma, che sembrano godere al meglio della loro condizione di non morti, non risparmiandosi divertimenti e distrazioni (Bill Compton è persino mostrato mentre gioca a golf con il Nintendo Wii...).
Inoltre, a differenza di molti prodotti seriali contemporanei che tendono a eliminare o limitare la sigla di apertura (ad esempio *Lost* o *Heroes*), *True Blood* può vantare un bellissimo montaggio per gli *opening credits*. Adeguandosi alla tendenza recente che prevede l'espulsione dei volti degli attori da questa sequenza di apertura, *True Blood* concentra alcuni dei nodi testuali più salienti della serie proprio nella sigla. Sulle note di un particolarmente azzeccato brano country di Jace Everett, intitolato *Bad Things*, viene evocato un intero mondo: il Sud intollerante del Ku Klux Klan, quello superstizioso che crede a demoni, creature maligne ed esorcismi, le messe gospel dei predicatori neri, le battute di caccia (forse anche all'uomo), gli animali in decomposizione ai bordi delle strade, le piante carnivore nelle paludi e le lap dancer negli strip club, fanno idealmente da sfondo alla vicenda di Sookie, impregnata di tradizionalismo e tè freddo del Sud. A conti fatti, si tratta di un esordio interessante e di una prima stagione ben riuscita, soprattutto grazie al numero non eccessivo di episodi, che permette di compattare al meglio le vicende, di renderle più omogenee e di garantire allo spettatore una soddisfazione abbastanza immediata nel vedere risolte le vicissitudini dei protagonisti[5].

Veronica Innocenti

Note

1. Tracy Little, "High School is Hell: Metaphor Made Literal in *Buffy the Vampire Slayer*", in James B. South (a cura di), *Buffy the Vampire Slayer and Philosophy*, Chicago, Open Court, 2003, p. 282, traduzione mia.
2. Si è già in attesa del secondo capitolo dedicato alle avventure della giovane Bella Swan e del suo amato Edward Cullen. Il film è previsto per il 2010. Fonte imdb.com.
3. Di imminente uscita la prima pubblicazione italiana dedicata ad HBO, *HBO Style*, a cura di Barbara Maio, Roma, Bulzoni.
4. http://www.trubeverage.com/
5. Anche se, come è ovvio, l'ultimo episodio della prima stagione si conclude con il *teaser* della seconda, annunciata da HBO per il 2009.

True Blood

Una sana colazione sotto il sole di Miami

L'orrore magnetico di *Dexter*

Dexter è una serie televisiva ideata da James Manos Jr. Il primo episodio è andato in onda in America nell'ottobre del 2006. La terza stagione è in programmazione e la Showtime, casa di produzione della serie, ha già annunciato una quarta ed una quinta stagione[1].
Ma iniziamo dai titoli di testa che sono, senza dubbio, uno degli elementi più interessanti da osservare, nel contesto di un prodotto che, pur avendo, come vedremo, molte caratteristiche innovative, trova perfetta collocazione all'interno delle nuove forme di serialità televisiva.
Nel volume *Ai margini del film*[2], Valentina Re indaga il problema dei titoli di testa e di coda del film, della loro collocazione "marginale" e dei significati di cui si fanno portatori. Il problema che qui si pone è il livello di "margine" dei titoli di testa di una serie televisiva.
La domanda è semplice: dove comincia la serie? È la sigla l'incipit, o lo è l'episodio pilota? Se i titoli di testa si ripetono ad ogni puntata, allora, a senso, si dovrebbe escludere il ruolo di incipit, ma non quello di guida per lo spettatore, digiuno da sette lunghissimi giorni, dentro il mondo narrativo della serie (supponendo che lo spettatore sia diligente e devoto alla modalità di fruizione eletta dalla produzione della fiction e non sia un fan fagocitante che predilige un'immersione totale con la visione di numerosi episodi in un brevissimo arco di tempo).
Una zanzara si posa sul braccio di un uomo che dorme. La mano schiaccia l'insetto e il suo sangue si spalma sul braccio. Nero. Titolo: *Dexter*
Un uomo si alza, si rade, una goccia di sangue cade sul lavandino laccato mentre una garza bianca assorbe il liquido ematico rimasto sul collo. Il dettaglio del sangue che si allarga con lenta grazia nella stoffa accompagna i *credits* che scorrono nella metà sinistra dello schermo senza mai venire a contatto con le macchie color vermiglio.
L'uomo prepara la colazione: taglia la carne avvolta nel nylon, frigge le uova, le innaffia con salsa ketchup. Il dettaglio sulla bocca che mastica è senza pudore, quasi imbarazzante; possiamo scorgere la saliva che avvolge il cibo, i denti che affondano la carne. L'uomo poi accoltella un arancio e il suo succo esplode. Il primissimo piano sulla polpa del frutto lo fa sembrare una carne viva e palpitante. Del filo interdentale prima e dei lacci per le scarpe subito dopo stringono, fino a rendere violacee le dita delle mani. Una t-shirt bianca soffoca un volto. Finalmente vediamo il primo piano dell'uomo: Dexter, il protagonista dell'omonima serie televisiva che guarda consapevolmente in macchina rendendo subito lo spettatore suo complice. Esce di casa. Tranquillo, sornione.
La rigorosa routine mattutina di Dexter Morgan compare all'inizio di ogni episodio della serie. Se da una parte emerge la normalità delle azioni del personaggio, dall'altra si percepisce un'irritante ambiguità nei gesti, nelle inquadrature e nelle musiche. I primi piani sui coltelli, sul rasoio per la barba, i ralenti sui lacci che strizzano le dita, la goccia di sangue che sporca il lavabo, disturbano, infliggono un senso di profondo disagio aggravato dalla musica, il cui tema principale, composto da Rolfe Kent, è allegro e inquietante allo stesso tempo, romantico e malinconico. Ma sono le varie gradazioni del colore del sangue e della carne, a imporsi immediatamente sullo schermo.
Il sangue infatti è un elemento primario nella vita di Dexter (interpretato da Michael C. Hall, già protagonista di *Six Feet Under*[3]), un perito della polizia scientifica di Miami che, grazie allo studio della posizione, della forma, dell'estensione delle macchie del sangue nelle scene del crimine, è in grado di ricostruire la dinamica di un omicidio, gli esatti movimenti di un killer.
Dexter viene adottato e cresciuto da Harry Morgan, un agente della Polizia di Miami, che lo raccoglie, a soli tre anni, in una raccapricciante scena del crimine. Harry intuisce subito la spinta omicida del bambino e, cosciente dell'impossibilità di poter cambiare la sua natura, gli insegna a incanalare il suo istinto. Il giovane Dexter apprende dal padre un codice (il Codice Harry) che gli impone di sfogare il suo macabro bisogno solo contro criminali recidivi sfuggiti alla legge e predispone dei rituali molto rigidi da seguire durante l'esecuzione, per scongiurare ogni probabilità di essere scoperto dalla polizia. Seguendo il codice, inoltre, Dexter ha imparato ad apparire come una persona (quasi) normale agli occhi di coloro che lo circondano. Sa fingere gioia e commozione, divertimento e apprensione pur non essendo capace di provare alcun sentimento del genere.
La sua ossessione si manifesta in maniera oggettiva nella collezione di gocce di sangue custodite in vetrini per le analisi che sono la memoria nostalgica di ogni preda.
La serie si basa, solo nel plot della prima stagione, sul romanzo *La mano sinistra di Dio*[4] di Jeff Lindsay.
Il romanzo, non a caso dato il successo di critica e pubblico, viene frequen-

temente paragonato al best seller *American Psycho* di Bret Easton Ellis[5]. I personaggi sono tanto simili per quanto riguarda l'impulso omicida irrefrenabile, quanto diversi nella maschera che scelgono di indossare alla luce del sole (è significativo il fatto che Dexter usi il nome di Patrick Bateman, il protagonista di *American Psycho*, per comprare i farmaci che usa per immobilizzare le sue vittime). La vita del protagonista di *American Psycho* ha il ritmo, gli eccessi e i colori dello yuppismo degli anni Ottanta, quella di Dexter, invece, eroe malvagio del nuovo millennio, è scandita da un rapporto ossessivo con il web alla ricerca delle informazioni sulle prossime vittime, dalla semplicità di una vita di coppia e dalle soleggiate escursioni in barca nel porto di Miami.

Lindsay, che negli anni Novanta ha pubblicato alcuni romanzi sotto lo pseudonimo di Jeffry P. Freundlich, dopo aver collaborato alla sceneggiatura della prima stagione della serie, ha scritto altri due romanzi che hanno come protagonista il serial killer: *Il nostro caro Dexter* e *Dexter in the Dark*[6] (e l'uscita di un quarto episodio della saga, *Dexter By Design*, è previsto per il 2009), le cui avventure sono completamente estranee alla fiction televisiva. Tuttavia anche *La mano sinistra di Dio* ha delle differenze fondamentali con il prodotto televisivo.

Il romanzo è una lunga soggettiva del pensiero di Dexter, ossessionato dalla ricerca dell'"assassino del camion frigo". Solo il padre Harry e la sorellastra Debra hanno dignità di personaggi comprimari; gli altri sono poco più che comparse, sia per Dexter che per il lettore.

Il panorama delle relazioni e dei subplot nella serie tv si presenta invece molto articolato. Al tenente La Guerta, al detective Angel, alla fidanzata Rita viene concesso di rendere partecipe lo spettatore dei loro archi di trasformazione e delle loro storie personali. Inoltre l'epilogo è completamente diverso. Se nel romanzo il continuo gioco con l'attività onirica del protagonista lascia pensare che Dexter ed il killer a cui dà la caccia siano la stessa persona, nella fiction il conflitto fra i due e la drammatica rivelazione dell'identità dell'antagonista (è il fratello di Dexter) sono quantomai espliciti. Inoltre, nel libro, Debra scopre la vera natura di Dexter, esito impensabile per la fiction, che fa del geloso segreto del personaggio, uno dei suoi maggiori punti di forza e di novità.

Dexter è il primo vero eroe cattivo di una serie televisiva americana. La Showtime si è assunta il rischio di applicare le teorie di fidelizzazione del pubblico ad un personaggio colpevole, senza vie di redenzione. Si ricordi, infatti che Dexter non uccide per fare ordine in un mondo ingiusto, lo fa esclusivamente per sfogare un suo bisogno. Il "Codice Harry" è, per lui, solo uno strumento utile a rimanere invisibile e insospettabile. E anche quando (nei primi episodi della seconda stagione) il suo istinto omicida sembra essersi assopito, il protagonista si adopera in ogni modo per superare la crisi poiché l'agonia delle sue vittime è l'unico momento in cui riesce a provare qualche emozione.

Dato il successo di pubblico e critica[7] ottenuto, gli autori vincono la scommessa a pieno titolo. Infatti l'eroe malvagio è diventato una vera e propria icona moderna[8]. Inoltre, lo sfondo della serie, che appartiene a tutti gli effetti al genere horror/noir, è quello della luminosa Miami, il luogo in apparenza meno adatto in cui collocare un prodotto che fa frequente uso dello splatter e sconfina nel gore. È proprio il contrasto tra la presenza copiosa del rosso ematico e la calda luce di una città che non conosce l'inverno, che permette ai vari registi che si alternano dietro la macchina da presa di mantenere costante il senso di mistero e ambiguità, caratteristiche peculiari della serie.

In conclusione, tornando ai titoli di testa, i fotogrammi raccontano molto di più del risveglio del personaggio. Il rasoio che accidentalmente ferisce il collo di Dexter rappresenta i tagli inflitti sulla guancia delle vittime per prelevare la goccia di sangue che va ad aggiungersi alla sua collezione di vetrini, la carne avvolta nella pellicola ricorda le decine di corpi che, smembrati e ben sigillati nei sacchi neri, vanno ad accumularsi nel fondo del mare, il filo interdentale stretto fra le mani rimanda a uno dei modi preferiti da Dexter Morgan per immobilizzare le sue vittime, come descrive Lindsay nel romanzo: "Una stretta rapida, precisa e fulminea, e la spira di filo da pesca da venti chili gli si strinse intorno al collo. [...] Si portò una mano esitante al cappio, incerto su cosa sarebbe accaduto se avesse cercato di allentarlo, la faccia gli stava diventando viola"[9].

Il montaggio serrato, le inquadrature brevi che privilegiano i dettagli (il braccio, le dita, la barba, la bocca, i denti) e lasciano scorgere la figura intera solo alla fine, sono elementi mutuati dal cinema per connotare immediatamente il prodotto nel genere noir/horror. Il simbolismo cromatico e quello degli oggetti (il coltello, il filo, la carne) fanno della sigla una dichiarazione d'intenti lucida e palese, che trova un modello quasi speculare (pur con soluzioni stilistiche diverse) nei titoli di testa di un altro prodotto televisivo entrato di diritto nell'olimpo della New Golden Age della serialità televisiva americana: *The Sopranos* (1999-2007). Il protagonista, connotato fino all'ultima scena solo da dettagli, percorre il tragitto da New York al New Jersey a bordo della sua auto suggerendo allo spettatore le caratteristiche salienti della serie, dalla soggettiva che anticipa il tema dell'indagine profonda del sé, all'automobile: totem dell'American way of life, derivazione del benessere a cui anche un mafioso si è omologato, strumento obbligato con cui i personaggi si muovono, luogo sicuro che spesso si sostituisce alla casa e luogo di morte (spesso è il pretesto per portare qualcuno fuori città ed ucciderlo).

Col senno di poi dunque, quella banale routine del risveglio di Dexter, si gonfia di simbolismi ed è colta ora, come il macabro rituale di un serial killer efferato, preciso, meticoloso e glacialmente irresistibile.

Sara Martin

Note

1. In Italia la prima stagione è stata trasmessa da FoxCrime nel 2007 e a dicembre 2008 è iniziata la seconda. Solo nel settembre 2008 *Dexter* è andato in onda per la prima volta, in seconda serata, in chiaro su Italia1.
2. Valentina Re, *Ai margini del film. Incipit e titoli di testa*, Pasian di Prato, Campanotto Editore, 2006.
3. Serie televisiva statunitense andata in onda sul network via cavo HBO dal 2001 al 2005.
4. Jeff Lindsay, *Darkly Dreaming Dexter*, New York, Random House, 2004; trad. it. *La mano sinistra di Dio*, Milano, Sonzogno, 2004.
5. Bret Easton Ellis, *American Psycho*, Torino, Einaudi, 1991.
6. Jeff Lindsay, *Darkly Devoted Dexter*, New York, Random House, 2005; trad. it. *Il nostro caro Dexter*, Milano, Sonzogno, 2007; *Dexter in the Dark*, New York, Random House, 2007.
7. Il sito web http://www.metacritic.com ha calcolato un punteggio pari a 77/100 per la prima stagione, 85/100 per la seconda, 78/100 per la terza, facendo di *Dexter* una delle serie meglio recensite dalla critica statunitense di tutti i tempi. Il punteggio si basa sulle recensioni di alcune delle testate più autorevoli.
8. Sul sito promozionale del DVD della seconda stagione, http://www.dextertherapy.com, viene proposto ai fan anche un test della personalità di Rorschach, con macchie rigorosamente vermiglio, per valutare la propria percentuale di istinto omicida.
9. J. Lindsay, *op. cit.* p. 12-13.

Dexter

Dexter

Storia/storie

Evolution of a Filipino Family (*Ebolusyon ng isang pamilyang pilipino*, Lav Diaz, 2004)

Nel saggio *Pasyon and Revolution*[1], dedicato ai movimenti popolari filippini tra il 1840 e il 1910, lo storico Reynaldo Clemeña Ileto invoca un nuovo approccio per la scrittura della Storia. Ileto rifiuta le consuete interpretazioni storiografiche che negano alle rivolte contadine importanza nel processo che conduce all'indipendenza delle Filippine. Ileto imputa ai consolidati metodi di ricerca storica l'incapacità di riconoscere la specificità e il contesto di queste rivolte, bollandoli come inappropriati allorché si conducono ricerche sulla Storia dei movimenti popolari. Il problema per Ileto risiede nel fatto che questi modelli di teoria e pratica della Storia sono codificati da una tradizione occidentale di storiografia borghese. Come in molti lavori di storici post-coloniali, Ileto critica le letture teleologiche della Storia, che servono solo gl'interessi delle classi dominanti e consolidano i sistemi socio-economici esistenti. In un tentativo di scrivere una "Storia dal basso", Ileto mette da parte le fonti della Storia ufficiale, e ricerca invece le tracce della Storia e le riflessioni sulla Storia nella cultura popolare, per svelare l'esperienza che di essa ha avuto e ha la gente comune.

Ileto s'interessa in particolare dell'introduzione del cattolicesimo nelle Filippine. Inteso in origine come un mezzo di controllo sociale da parte del colonizzatore spagnolo, il cattolicesimo fu appropriato selettivamente e ridefinito dai filippini nella stessa maniera in cui le genti del sud est asiatico avevano per secoli assorbito e adattato ai propri bisogni gl'influssi d'induismo, buddismo e Islam, preservando un sostrato di tradizioni pagane locali. Applicato alla religione del colonizzatore, questo processo selettivo permise ai filippini di enfatizzarne gli aspetti che potevano veicolare significati condivisi sulla propria condizione. Ileto punta l'attenzione sull'appropriazione mirata delle storie e rituali connessi alla Passione di Cristo, mostrando come i filippini abbiano sfruttato e piegato le risorse d'immaginario e significato forniti dalla "Pasyon" per vedere la loro "passione" quotidiana di popolo sottomesso e colonizzato riflessa nell'ascesa di Cristo al Calvario.

La cornice teorica e l'analisi di *Pasyon and Revolution* forniscono spunti di grande interesse allorché si voglia prendere in esame l'approccio cinematografico alla presentazione della Storia adottato da Lav Diaz nel suo capolavoro *Evolution of a Filipino Family* (*Ebolusyon ng isang pamilyang pilipino*, 2004). Certo, i tentativi di raccontare la Storia attraverso il cinema, e di fare ciò "dal basso" sono innumerevoli, ma si deve anche riconsiderare in che maniera questi tentativi sono stati condotti e come l'opera di Diaz differisca da essi. Se, ad esempio, si prendono in considerazione alcuni film che condividono con *Evoluzione* tanto l'ispirazione storica quanto la durata fuor della norma, come i tre *Heimat* (1984; 1993; 2004) di Edgar Reitz, *Novecento* (1976) di Bernardo Bertolucci, *La meglio gioventù* (2003) di Marco Tullio Giordana e *La Porte du soleil* (2004) di Yousry Nasrallah, si può, infatti, notare come in tutti questi film si ritrovano percorsi narrativi che conducono i protagonisti al coinvolgimento, diretto o indiretto, volontario o meno, in episodi di rilievo nella Storia dei propri paesi. I protagonisti di questi film prendono parte, attiva o passiva, a eventi che creano una diretta connessione tra il livello macro della Storia e la dimensione micro delle loro storie di finzione. La codifica di questo prototipo della resa in finzione del discorso sulla Storia risale al Romanticismo europeo, quando il tema della costruzione dell'identità nazionale assunse preminenza assoluta e veniva percepito come irrinunciabile dagli intellettuali e letterati delle classi media e alta che andavano in quei tempi definendo le forme del romanzo moderno. Si tratta certo di una ricostruzione semplificata, ma quel che conta in questa sede è rilevare quanto i protagonisti ordinari di questi film, non siano poi così ordinari. La loro implicazione nella Storia del proprio paese rende legittimo difatti descriverli come "eroi", o ancor meglio "eroi romantici", avvicinabili in tutto e per tutto a quelli dei romanzi dell'Ottocento. La nozione di ordinarietà dei personaggi è compromessa, invalidando l'assimilabilità di questi racconti a presentazioni di "Storia dal basso". La tradizione romantica europea, inscrivendo l'identità individuale nel processo collettivo di creazione della nazione, ingenera il paradosso di finzioni che identificano la risposta emotiva (del lettore o dello spettatore) alle sorti dei loro "eroi ordinari" con paradigmi dominanti di agenzia o risposta emotiva agli eventi storici in questione. Al fine di fornire facili appigli d'identificazione attraverso personaggi presentati come "eroi" e d'offrire spalla (spesso in maniera involontaria e inconsapevole) alle letture dominanti della Storia, questa grammatica moderna, romantica e borghese è stata pienamente adottata dal cinema narrativo allorché si confronta con la Storia.

Un vero esempio di "Storia dal basso" nel cinema è stato per contro reso disponibile in anni recenti dai film che compongono la cosiddetta "Trilogia di Taiwan" di Hou Hsiao-hsien. *Città dolente* (*Beiqing chengshi*, 1989), *Il maestro di marionette* (*Ximeng rensheng*, 1993) e *Good Men Good Women* (*Hao nan hao nü*, 1995) non solo sono riconosciuti capolavori del cinema mondiale degli ultimi vent'anni in virtù delle loro qualità estetiche, ma adottano un approccio alla presentazione nel cinema della Storia e del tema della costruzione dell'identità nazionale di grande complessità. Sia in *Città dolente* che ne *Il maestro di marionette* l'implicazione dei personaggi di Hou nella Storia è rimarchevolmente tangenziale: anziché prendere parte nella Storia o essere toccati dalle sue conseguenze dirette, essi esperiscono di solito sviluppi o cambiamenti nella loro vita quotidiana ingenerati da eventi o decisioni che hanno avuto luogo in un altrove mai visualizzato. La macchina da presa di Hou rimane sempre nei luoghi dei suoi personaggi, lasciando che la Storia s'intrometta attraverso rendiconti orali, la lettura di lettere o attraverso gli annunci della radio. Il rifiuto di visualizzare la Storia e il suo racconto attraverso rendiconti indiretti, talora polifonici, rivela lo scetticismo di Hou e del popolo taiwanese verso la Storia ufficiale; uno scetticismo maturato dall'esperienza delle manipolazioni e dell'oblio programmato messi in pratica dal regime del Kuomintang. L'approccio di Hou alla Storia nel cinema di finzione può quindi rappresentare un parallelo pertinente al lavoro storiografico di Ileto, giacché problematizza le fonti della Storia ufficiale e presta ascolto alla memoria soggettiva, popolare e non normativa contro i compromessi del discorso dominante.

La trilogia di Hou ha esercitato una profonda influenza su molti cineasti asiatici, sia in termini di estetica che di concettualizzazione della Storia. Che si tratti di vaga ispirazione o semplice convergenza, *Evolution of a Filipino Family* di Lav Diaz non fa eccezione. L'approccio di Diaz alla Storia (gli anni della dittatura di Marcos) replica per molti aspetti quello di Hou, pur presentando almeno un paio di specificità o differenze. Ancor più che nei film di Hou, i personaggi di *Evolution* sono distanti dal proscenio della Storia e il loro diretto intervento nel corso di quest'ultima è nullo: quando Kadyo uccide un gruppo di sentinelle per rubare le loro armi e venderle ai militanti della guerriglia, non agisce per ragioni ideologiche, ma unicamente per la mera necessità di garantire sussistenza alla sua famiglia. La totale alienazione delle storie dei personaggi rispetto alla Storia rivela anche una valenza metaforica, come esplicitato dalla cecità avanzante di Maria o dagli incontri onirici di Reynaldo con la statua di José Rizal che prende vita. Questa frattura, irreparabile, ma pregna di significato, dà ragione della strategia che Diaz segue per inserire le coordinate storiche. In *Evoluzione*, per esempio, la radio gioca un ruolo più esteso che nei film di Hou, eppure diversissimo: sebbene i personaggi di Diaz la ascoltino sovente, infatti, le loro emissioni preferite sono le *soap opera*, non i notiziari; a Diaz interessa porre così l'accento sul potere che i media hanno nel costruire o nel non costruire una coscienza collettiva sociale, politica e storica. Diaz presenta quindi i media come efficienti mezzi al servizio del potere costituito, volti alla distrazione collettiva attraverso l'intrattenimento di massa. Per documentare gli episodi salienti nella Storia delle Filippine che avvengono in parallelo alle storie dei suoi personaggi, Diaz fa ricorso quindi alla pratica comune dell'inserzione di filmati d'archivio. Lo fa però in maniera anticonvenzionale. Sebbene i filmati d'archivio siano disposti cronologicamente attraverso l'arco del film, la loro comparsa non segue le norme di una punteggiatura precisamente distanziata: eventi anche piuttosto separati nel tempo vengono accostati e riepilogati in grumi informativi che rompono il flusso principale della narrazione senza esplicitare un solido e puntuale aggancio tra intreccio e contesto storico-politico. Le sequenze d'archivio sembrano dunque svolgere la funzione di un "nel frattempo", riferito ad un'ulteriore trama che il film persegue. Diaz così sminuisce implicitamente il peso intrinseco della Storia, equiparandola alle storie dei personaggi. Inoltre, la stessa apparentemente non ponderata disposizione dei materiali d'archivio può essere letta – come l'intera struttura ricorsiva, ellittica e non lineare del film –, come un tentativo di contrastare, come già in Ileto, i modelli teleologici ed evoluzionistici di Storia (e storie) di derivazione occidentale con un paradigma specificamente filippino, basato su una concezione più ciclica del tempo.

In termini di estetica, Diaz, come Hou, costruisce il suo film principalmente in piani sequenza, sovente a camera fissa. Sebbene questa scelta sembri riflettere una medesima preoccupazione, ossia il dare più tempo e spazio alle dinamiche dell'interazione umana, vale la pena notare come stili convergenti rimandino anche a specificità culturali. Mentre i *tableaux vivants* composti minuziosamente da Hou Hsiao-hsien sono in gran parte interni che presentano una costruzione dello spazio che include ostacoli visivi e articola la profondità di campo, rispecchiando quindi la configurazione degli spazi all'interno delle abitazioni di stile cinese o giapponese a Taiwan, le composizioni di Diaz sono in gran parte *en plein air*, esterni che ritraggono la comunione tra i personaggi contadini o minatori e il paesaggio in cui vivono, sottolineando la relazione con una natura da cui traggono sussistenza e in cui la loro cultura prende forma.

Evolution of a Filipino Family

Tramite tali scelte narrative e di montaggio, Diaz s'avvicina dunque il più possibile ad un cinema di finzione che scrive una "Storia dal basso". Ciò naturalmente rappresenta un rifiuto e sovversione dei modi cinematografici dominanti, e delle pratiche di narrazione della Storia in genere. Sebbene si possa pensare legittimamente ad una somiglianza tra il progetto concettuale e formale di *Evolution of a Filipino Family* e della Trilogia di Taiwan di Hou Hsiao-hsien, bisogna anche riconoscere che il film di Diaz presenta numerosi elementi di singolarità, che spesso trasfigurano nel linguaggio del cinema lo specifico culturale e storico delle Filippine.

C'è una sequenza di *Evolution of a Filipino Family* dove sembrano convergere e fondersi proprio tutte le questioni sollevate dal film rispetto alla presentazione della Storia nel cinema, dando vita ad un'impressionante vertigine di sublime estetico e complessità concettuale: la morte di Kadyo, che si articola in una serie di lunghi piani sequenza, successivi al momento in cui viene pugnalato e che assommano all'impressionante durata di circa trenta minuti.

L'uccisione di Kadyo segue la sua decisione di abbandonare il complotto che mirava all'assassinio del regista Lino Brocka; una risoluzione maturata dopo aver ascoltato i discorsi di Brocka registrati in una videocassetta fornitagli dai mandanti dell'omicidio. Si tratta di un momento d'innegabile importanza all'interno del film: a questo punto, infatti, Kadyo acquisisce una coscienza del sistema politico e sociale in cui vive che nessun altro personaggio del film ha mai esperito prima. Il fatto che sia Lino Brocka, a lungo inascoltata coscienza critica del paese e delatore internazionale dei crimini del regime di Marcos, a provocare in Kadyo questo risveglio rappresenta chiaramente un tributo rispettoso e sincero da parte di Diaz verso un cineasta il cui stile cinematografico non rappresenta certo per lui un modello, ma la cui devozione verso il suo paese e la sua gente impartisce una lezione ammirevole e un'alta ispirazione.

Paolo Bertolin

Note

Il presente saggio è la versione rivista e tradotta di un testo già pubblicato sulla rivista slovena *Ekran*.

1. Quezon City, Metro Manila, Ateneo de Manila University Press, 1979.

Le ceneri del mito
Heremias (Lav Diaz, 2006)

Lav Diaz non ha mai letto la Bibbia. O almeno così dice. Sì, qualche riduzione a fumetti intitolata *Gesù, San Paolo, La Genesi* etc., o qualcosa su riviste cattoliche, o da qualche altra fonte, di cui certo le cattolicissime Filippine non sono avare[1]. Sa del profeta Geremia, ma il nome l'ha scelto per una semplice assonanza, perché ci stava bene, tutto qui.
Certo non mancano i richiami biblici in *Heremias* – valga per tutti il voto finale del protagonista (omonimo) di digiunare per quaranta giorni per salvare una ragazza in pericolo. Oppure il fatto stesso che queste quasi nove ore di film siano denominate "primo *libro*", a cui seguirà fra non molto un *Heremias – Book Two*. Eppure, è piuttosto al Mito[2] che bisogna guardare per avvicinarci a una grandissima opera che sa addensare su di sé quella complessità massiccia che solo le storie meritoriamente e miracolosamente semplici sanno trovare.
Che il Mito, al di là del groviglio immane che ne si è detto e scritto a proposito, sia racconto sull'origine, e in modi variabili un'elaborazione del distacco da essa, non ci piove. E in *Heremias*, senza dubbio, questo distacco ha un posto molto importante. Per la prima ora e mezza di film, la macchina da presa non si muove mai. Illustra con un susseguirsi di piani fissi, meravigliosamente scolpiti nel bianco-e-nero, la vita di una carovana di venditori ambulanti lungo le strade delle Filippine rurali, con i loro carri trainati lentamente da mucche. Momenti di sosta (in genere davanti ai falò) e momenti di viaggio, stasi e movimento compresi grazie alla loro alternanza in un equilibrio omeostatico perfetto (certo non idilliaco: si tratta naturalmente di una vita molto dura). Per questo, mai viene mostrato il carro che si ferma, o che riparte. Mai, tranne appunto una volta sola, che è, assai significativamente, quando un fuoristrada si ferma e acquista qualcosa dalla carovana. Come in ogni sistema propriamente detto[3], lo squilibrio c'è solo per essere riassorbito in un equilibrio superiore; qui, il momento che fuoriesce dalla "carreggiata" è il momento che spiega e sostiene tutto l'insieme, ovvero il momento decisivo dell'acquisto (l'unico che vediamo in questa prima parte), cardine dell'intera attività ed esistenza della comitiva. A conferma di questo, è qui che notiamo anche l'unico raccordo di movimento di tutta la sezione.
Fatto sta che, in questo equilibrio omeostatico, un soggetto viene lentamente individuato. È Heremias. Uno degli uomini della carovana, quando tutti hanno finito di lavare le bestie, rimane lì ancora un po'. In un'inquadratura successiva, lo vediamo camminare da solo. Poi seduto, pensieroso, in un angolo di un altro quadro più avanti. Sulle prime, non riconosciamo chiaramente che è lui quel Heremias di cui ogni tanto gli ambulanti parlano riuniti intorno ai falò. Il trauma però si produce quando la macchina da presa si muove per la prima volta. Una breve e lenta panoramica verso sinistra introduce il colloquio fatale in cui Heremias informa il vecchio della comitiva che ha intenzione di andarsene, lungo la strada anch'essa scoperta dalla breve panoramica, per mettersi in proprio.
Un soggetto viene dunque individuato. Non a caso, dopo questo pianosequenza decisivo, e dopo alcuni minuti sulla disorientata e "orfana" comitiva in campo lunghissimo dall'alto, subito c'è una soggettiva di Heremias dal proprio carro. Muove la testa a destra, a sinistra: è una delle lunghe soggettive in movimento presenti qua e là in tutti gli ultimi film di Lav Diaz, cruciale deviazione strutturale di essi, anche se con usi e funzioni diversi, in ognuna delle sue occorrenze. Ora il punto di vista, è il suo, laddove con ogni evidenza la prima ora e mezza era stata girata *dal punto di vista della strada* stessa. Un soggetto viene dunque individuato. E infatti da qui in poi ci saranno altre soggettive, brevi accenni di movimento di macchina o di panoramica, sparuti raccordi qua e là a interrompere la sequela di lunghi piani fissi. Ora il carro di Heremias si vede spesso, a differenza di quanto accadeva per la comitiva, fermarsi e/o ripartire – una volta in un angosciante campo lungo in cui Heremias si ferma nel mezzo di una bufera per rimuovere dei rami accatastati lungo il cammino e riparte. Eden o meno, da là si è caduti. Per Heremias comincia una lunga serie di disavventure. Si ripara in una casa abbandonata per la notte durante la tempesta, e la mucca gli viene uccisa e il carro bruciato. Le indagini si arenano per la corruzione dei poliziotti, così lui torna dalla carovana, ma solo per poco, perché più forte è il desiderio di vendicarsi. Torna sul luogo del fattaccio e vi si nasconde, in attesa che il colpevole ritorni sul luogo del crimine come si dice in genere accada. Lì, una notte scopre quattro giovani balordi drogarsi, ubriacarsi e sfasciare tutto, progettando l'omicidio dell'innocente Helena, rea di aver rifiutato uno di loro. Heremias proverà, senza successo, a farsi ascoltare in tempo dalle autorità locali per impedire la tragedia prevista. Come in tutti gli ultimi film di Lav Diaz, dalla diaspora melodrammatica dei singoli membri familiari di *Evoution of a Filipino Family* (2004) alle diverse resistenze (brutalmente sintetizzabili come "armata", "quotidiana" e "di transfert esorcistico") in *Melancholia* (2008) passando per l'ibrido di fiction, reportage e flashback lirici di *Death in the Land of Encantos* (2007), i molteplici blocchi che costituiscono il film si aggrumano grazie a una sorta di *legame negativo*. Qui, il racconto è fatto (dopo la "caduta" iniziale) di anelli che, non potendosi chiudere, passano dall'uno all'altro, in caduta libera. Heremias, impotente davanti a un misfatto, tenta di "aggiustarne" un altro – ma anche questo rimane incompiuto, e così via.
La sequela di tragedie cui va incontro Heremias non lascia dubbi: l'individuazione soggettiva in questione è stata funesta. Per questo il punto più basso della degradazione incontrata da Heremias, ovvero il mini-rave improvvisato dai quattro giovani vandali, viene osservato, per più di un'ora ininterrottamente, con una soggettiva di Heremias, acquattato in mezzo all'erba appena fuori dalla casa. Ma, più in generale, ciò che è più importante a proposito di questa individuazione è che essa richiama con ogni evidenza la nascita del capitalismo. L'individuo viene circoscritto come soggetto economico d'elezione. Abbandona l'equilibrio (relativo) delle forme di produzione precedenti, e *si mette in proprio*.
È qui che diventa decisivo il mito. È quasi un'ovvietà ricordare la portata di "sradicamento" connaturata al capitalismo, diretta conseguenza delle sue velleità di trasparenza economica, rispetto al quale tutti gli altri settori entrano in subordine. In questo senso, il capitalismo è, come noto, inevitabilmente anche un tentativo di liquidazione del mito. Il solito e arcinoto problema, è che anche questa stessa liquidazione è un mito; la recente crisi finanziaria, e la reazione degli stati ad essa, non ne è che la più spettacolare delle riprove. *Heremias*, che restituisce al capitalismo precisamente la sua forma mitica, ne risente, eccome: tant'è che spinge il cortocircuito fino a insistere con abbacinante chiarezza che il mito-capitalismo, lungi dallo stabilizzare in qualche maniera (come fanno i miti) l'interdipendenza natura-cultura, getta l'uomo inerme e nudo in preda alla natura.
Di giustizia, nel microcosmo attraversato dal protagonista, non c'è traccia; solo furti, corruzione e menefreghismo. Tutti contro tutti, e quel poco di comunitario che rimane assomiglia irrimediabilmente alla mafia. Quanto alla natura, la catastrofe vociferata nella prima ora e mezza ("dicono che verrà un tifone...") si abbatte, con la sua pioggia e il suo vento quanto mai tremendi e impietosi, su di Heremias. Oltre all'insistenza sull'asprezza delle intemperie, Heremias è spesso inquadrato come sommerso in una natura tanto rigogliosa quanto di gran lunga eccedente le forze dell'uomo, non fos-s'altro che per dimensioni. Non solo le lunghe, e di grande ampiezza spaziale, inquadrature che lui (come la carovana prima di lui) attraversa in continuità da parte a parte, ma anche le molte inquadrature nella foresta – soprattutto il pestaggio da parte del poliziotto, e la sua preghiera disperata poco dopo, in cui la maggior parte dell'enorme carica di pathos che la scena sprigiona è dovuta proprio all'isolamento indifferente in cui l'episodio è confinato nel quadro, molto dietro a un fitto fogliame.
Per questo, non è solo il mito ad essere stritolato nella contraddizione che lo vuole, a un tempo, ancora attivo e già dissolto – ma le coordinate stesse della pura e semplice narrazione, assolutamente indispensabili, cedono vistosamente il passo alla contemplazione pur senza mai dissolversi davvero.

Heremias

Si racconta sempre qualcosa, solo che l'accento non sta lì ma è sul tragitto, su come da A si arriva a B. Una forma contemplativa ma tutt'altro che pacificata: è lo spazio come lotta perpetua, l'urlo sordo che riecheggia dal rumore di fondo, il "bordone" inarrestabile del quotidiano. È la scissione primigenia, quella che ci oppone alla pura e semplice estensione delle cose in cui siamo presi. Quella sì, invincibile; e condividere la prospettiva su di essa che è di Heremias, condividerne il passo e il respiro, riacciuffa l'identificazione e il senso di umanità infinitamente di più che mille trucchetti di sceneggiatura. È questo "tempo reale", o così almeno se ne ha tutta l'impressione, il segreto miracoloso di una prossimità così fisica con un universo che pure ci viene dato da guardare con una distanza così olimpica, nello splendore quieto dei campi lunghi (in ogni senso) in bianco e nero. Tra i pochi a toccare ancora l'universale prendendo spunto da situazioni ultraspecifiche (un episodio particolare della storia filippina, un uomo ordinario dallo spessore archetipico come Heremias...), Lav Diaz ci riesce perché sente bene che l'unico vero universale è il Tempo e la lotta impari, e destinata alla sconfitta, contro di esso, come contro la decadenza "cosmica" contro cui invano si batte Heremias con la sua caparbia disperazione. La dimensione epica viene così raggiunta dalla semplice estensione spaziale e temporale, lasciata dipanare nella sua interezza, di qualunque ordinaria azione o movimento, senza bisogno di gonfiare alcunché (e in questo merita menzione la contenutissima recitazione di Ronnie Lazaro, prima dell'esplosione lirica finale), senza accelerare o rallentare, ma solo aderendo all'esaustività del percorso. O semmai in virtù del semplice incorniciarsi in una composizione visiva spesso mozzafiato, attentissima a come l'uomo è inserito nell'ambiente, segnale immediato e struggente del tragico. Una cornice che non è estetizzante, ma piuttosto congelamento estetico di una scissione, quella tra l'uomo e il mondo, che neppure l'estetica può redimere, tutt'al più esporre in forma disattivata, orizzontale, come momentaneo sollievo e speranza. Perché, alla fine, fallito anche il tentativo di mobilitarsi in favore di Helena, Heremias torna a camminare, da solo, dentro altri paesaggi incontaminati, verso altri tentativi di resistere all'irreparabile.

Marco Grosoli

Note

1. Queste dichiarazioni vengono tutte dall'intervista in http://www.e-kino.si/2007/no-1/preboji/dialogue-in-progress.
2. Anche perché la religione non ci fa una gran figura in questo film: l'unico prete che c'è è di inossidabile ignavia.
3. Cfr. Raymond Bellour, *L'analisi del film*, Torino, Kaplan, 2005.

I morti non risorgono. Malinconia del cinema

Death in the Land of Encantos (*Kagadanan sa banwaan ning mga Engkanto*, Lav Diaz, 2007)

> In November 30, 2006, super typhoon Reming (international name: Durian), struck the Philippines killing hundreds of people and burying villages around the Mayon volcano area in the Bicol region. Nine hours of relentless heavy rain and wind caused harrowing deaths and destruction. Volcanic debris, boulders, sand and mudflows covered the once verdant and serene place. The sight of the aftermath was apocalyptic. The typhoon was the strongest to hit the Philippines in living memory[1].

> After reading a Philippine Daily Inquirer story about the aftermath of Reming (Durian is the international name), the strongest typhoon that ever hit the country in living memory, I decided to shoot some footage, not intently a full blown documentary; just record images of the tragedy, interview people, survivors, and give it to an NGO, the UN mission here, or any agency, foundation or institution that needed some footage[2].

Un paesaggio scuro, senza colori, in cui si scorge, nell'impossibile disseccamento della terra, il grondante peso degli inutili giorni passati dalla furia delle acque. Migliaia di corpi sono sepolti sotto la terra. Enorme è la loro presenza. Piove. Alberi secchi, alte palme defogliate, sassi che sorgono dalla terra smossa. Sono le rovine di una foresta, forse di un villaggio. Sfacelo, scempio, impeto, violenza, furia, strage, morte hanno preso il posto di tutto. L'acqua ha spazzato via ogni cosa. Due lunghe inquadrature, fisse. Poi la soggettiva di un uomo, che si incammina nel terreno devastato, timoroso. Stacco. Interno di una baracca. Una giovane donna è sdraiata nuda su di un canapè, il corpo ha la postura del disseppellimento. Armonia lacerata: una gamba è stesa, mentre l'altra disegna un angolo di poco superiore ai novanta gradi, ed ha il piede puntato, rigido. Il corpo sembra uscito dalla terra, poi ripulito e sdraiato per l'identificazione, a fianco una tenda in plastica. La videocamera si muove per scivolare sul suo corpo, silenziosa, ad inquadrarne il viso, e sembra mossa da un operatore arrivato per stabilire l'identità del cadavere. Ma questo movimento, in pochi secondi, ci trascina da un obitorio ad una camera da letto. La ragazza dorme, la sua pelle respira, ma una gamba è innaturalmente sollevata, il braccio destro con la mano vanno a coprire lo stomaco, il viso è girato come in un bambino dormiente, e la postura rivela come il corpo sia nettamente diviso in due. Una parte è ancora dentro la catastrofe, la rovina, l'altro la sta sognando. Perché l'ombra innaturale della gamba semialzata traccia il segno ed il solco della postura naturale, come se il corpo fosse vivo. Appunto. Persuasione della vita. Poi l'inquadratura taglia il corpo in una terza parte, trasversalmente. Rimane il viso, il braccio, un seno. La mano è aperta sul cuscino, il dorso arricciato. Una voce: "Sei bellissima". Qualcuno è tornato dopo tanto tempo per riavere quel corpo, possederlo ancora, ma l'evidenza della postura parla all'uomo della tragedia del fuori, del territorio devastato, della catastrofe. Il fatto è che quel corpo diventa anche specchio: l'uomo capisce in cosa la lontananza e l'abbandono hanno trasformato la carica del suo eros, ora tutt'uno col demone malinconico. La donna sdraiata, muta, sembra dire: posso essere posseduta a patto di essere perduta per sempre. La camera si sposta ancora, cercando un'inquadratura all'opposto del *Cristo morto* del Mantegna, o della foto del deposto Che Guevara ai giornalisti, quindi dalla testa ai piedi, e il corpo rivela nella posa ora più schiacciata tutto il suo classicismo: bianco, perfetto, pulito, plastico, impenetrabile, bachtinianamente un'individualità chiusa immescolabile con gli altri corpi e col mondo. "Da dove proviene la tua bellezza? Qual è l'origine della tua arrendevolezza mentre ti ritraevo?". Un gallo canta. Un uomo, forse lo stesso, si aggira per le terre devastate, ora la camera è sul cavalletto e lo riprende da lontano. Dopo una lunga inquadratura, l'uomo finisce per sedersi di fronte ad una baracca ancora in piedi. Qui abbassa la testa, pesantemente, quasi la fa cadere, poi piange, per minuti, in figura intera, di tre quarti. Prima tiene le mani strette fra le gambe, poi appoggia la testa alla mano, richiamando la famosa posa düreriana. Disperato, scivola a terra. Una donna, in un territorio che sembra incontaminato, avanza faccia a faccia con l'obiettivo, ci guarda. Stacco. C'è un uomo di fronte ad un grande albero che racconta la strage, l'onda, i famigliari dispersi, l'impossibilità di ritrovare il corpo del fratello che potrebbe essere ovunque. Davanti a lui una piccola troupe lo sta intervistando, un uomo ed una donna fanno diverse domande, fuori campo.

> When I got there, it was hell. The smell of death was everywhere. All

you could see was utter disarray, devastation, destruction, insanity, pain, sadness, unbearable suffering. Villages were gone, hundreds of people were buried alive, hundreds were missing. Pompeidom, worse than Mayon's 1814 onslaught. It became a point and shoot exercise because everything was a part of the tragedy; it was just everywhere. You shoot in silence, trying to make sense out of the devastation. By then, a documentary was taking shape and initially, there was a subconscious thread that I was following, visiting the places where I shot the two films, and visiting friends. I was like... this was where we shot this scene, and we put the camera here. Now, the trees are gone, the road is now a river. The lead actor walked here, we followed him. The road is gone, it is now covered with sand and huge rocks, unbelievably huge rocks, some are bigger than nipa-huts [small homes constructed out of bamboo], and you wonder how the typhoon was able to carry them down. Many dramatic scenes happened in this house, now half of the house is gone; the owner says they almost drowned. I am reenacting the camera movement, imagining the characters are still there, and I am doing a take two or three of a certain scene. It was a very depressing exercise. I was thinking of doing juxtapositions – scenes from the two films and the remnant of the calamity in the locations where we shot them and of course, the whole tragedy as expressed by people we interviewed and those who got involved in the two productions. This became the initial mise en scene of the work, a shoot-edit exercise that's taking place in my head. [...] Back to Manila after a week of shoot, I watched the footage. It was harrowing. I couldn't sleep.

La descrizione minuziosa dei primi venti minuti di *Death in the Land of Encantos*, confrontata con i ricordi, drammatici, delle lavorazione del film, riescono appena a rendere l'idea del magnifico incedere delle inquadrature, della straordinaria complessità e nettezza di un cinema in cui gli elementi politici ed estetici (percettivi), lavorano all'unisono per una regia che, già dalle poche inquadrature dell'incipit, riesce a scavare negli elementi più problematici e densi: le rovine (il paesaggio, la terra), l'eros (la pelle e la donna), l'attesa (della rivoluzione, di un cambiamento che non arriva), il ritorno. Lav Diaz affronta la tragedia filippina mettendosi lui stesso in una condizione di sopravvissuto, e costruendo il film come un avvicinamento continuo ai suoi personaggi, fino a potersi confondere con Hamin, uno dei protagonisti. Finzione e realtà si congiungono in un paesaggio devastato, dove alle spalle delle rovine stanno altre rovine (le case, le foreste, gli animi), diventando l'elemento portante del film, insieme alle ossessioni di Diaz: il genio (quindi l'artista, il poeta, il corpo malinconico dello studioso, del letterato), il furore (delle acque, della natura, del suono), la nostalgia (del ritorno e dell'impossibile ricongiungimento, oggetto del desiderio celato). Tutti questi elementi formano una costellazione di esperienze distinte di privazione e lacerazione con, sullo sfondo, la tragedia della separazione fra uomo e natura. Diaz sceglie di rendersi, insieme ai suoi personaggi, portatore di tutto il dramma del popolo filippino. Ognuno è testimone, ad ognuno tocca l'essere portatore del demone malinconico ed eseguire, uno dopo l'altro, una serie di azioni per accedere ad un rito di purificazione, di liberazione, di superamento del dolore attraverso il dolore, tema poi centrale e portante di tutto *Melancholia*.

A due settimane dalla devastazione che ha colpito le Filippine, quando Diaz inzia a girare le prime inquadrature di quello che non diventerà un documentario sul maremoto, ha l'intuizione di lavorare per stratificazioni emotive più che sulla registrazione dei dati. Immette così un'altra tragedia incancellabile per il popolo filippino, utilizzando prima sullo sfondo, poi sempre più vicino ai protagonisti, la presenza del vulcano Mayon (che nel 1814, durante l'era di dominazione spagnola, eruttò distruggendo tutto per chilomentri). È proprio quell'evento di quasi 200 anni prima a fungere da anello di congiunzione fra diverse generazioni, che si sono passate, attraverso i racconti, le poesie, la letteratura, le sculture, moltissime storie sull'enorme vulcano, la cui presenza turba ed affascina anche il gruppo di giovani artisti ed amici a cui Diaz dà vita in *Encantos* (quasi come la Saint-Victoire di Cézanne). Il vulcano, infatti, rappresenta la presenza incombente e minacciosa della natura, che trascende l'antica tragedia fino ad elevarlo a monumento estatico-malinconico di proporzioni enormi.

Adding fiction became an imperative as I wanted greater discourse; the enigma of the majestic and imposing Mayon volcano, which was one of the major actors in *Encantos* by the way, offers a great metaphor for beauty, nostalgia, love of country, corruption, power, humility, death, destruction, redemption, truth, the thesis of suffering and pain as the greater truths of existence. The decision to include fiction is an aesthetic decision. And [it is] very personal, too. Even though I believe that a straight documentary would be very, very strong, my dread of doing it goes back to the documentary on street children and the still unfinished Sarungbanggi ni Alice (Night of Alice). Again, I felt like I was an intruder, a trespasser – an opportunist capitalizing on other peoples' miseries. I didn't want to go through that guilt trip again. Also, I wanted to experiment on form and have better control in the direction of its content. I wanted to balance it. Doing fiction puts you on so many levels – an observer, a critic, a philosopher, an empathic creator, a participant, the suffering poet, the man who loses everything. You are creating characters and their stories. Adding fiction somehow pushed my camera's perspective in a different position. Shooting the documentary parts was like going to the battle zone. This was reality. No ifs and buts. You could be selective with your shots, with people whom you will speak with, but this was reality. You see things but then you wouldn't know what's going to hit you. The experience of immersion, or the pain of immersion, has the characteristic of the unknown. You have no control over it. At times it was so immediate and we could not control it. We'd be weeping in an instant. With fiction, there was some control. You write the treatment, the dialogue, have discourse with the actors, do rehearsals, chose the angles. You prepare. But during dramatizations, especially when the actors are truly immersed, then it would be a totally different dynamic. Just the same, you'd be weeping in an instant if a scene hits you. Also, with fiction you destroy all the cushions of the man with an irresponsible camera that records, turns his back, goes home, edits the scoop and waits for the next calamity, for the next scoop, who treats recording miseries as just a job, because you are actively engaging with it[3].

L'altro elemento fondamentale del lavoro di Diaz ci sembra quello sul bianco e nero. La scelta è stata di togliere il colore alla sua terra. Dar colore in latino significa anche mascherare, "to colour" è nell'inglese, abbellire, ornare, ma anche travisare. Diaz si allontana dalla seduzione del colore, dal suo essere supplemento alla verità, appunto per non negare la morte pur non mostrandola mai, correndo il rischio di fornire un'impressione di reportage fotografico di guerra. In questo senso ricordiamo un'osservazione di Barthes da *La camera chiara* in cui il grande critico riporta l'idea che il colore sia "un'intonacatura apposta successivamente alla verità originaria del Bianco e Nero. Il Colore è per me un belletto, un make-up come quello fatto ai cadaveri"[4].

Dove la televisione, in quei giorni, ci ha mostrato i colori dei corpi nelle fosse comuni, l'onda che spazza le case,

Death in the Land of Encantos

poi insistentemente i cadaveri gonfi e riversi in strane posizioni, uscenti dal fango come manichini poi gettati, raccolti da uomini in bianco su camion, bruciati in falò, coperti di calce bianca, Diaz sceglie la strada esattamente opposta. Come in un aforisma di von Hofmannsthal (di cui non ricordo la provenienza, ma che importa): di fronte alla catastrofe la profondità va nascosta. Dove? Alla superficie. Nascosta "alla" superficie, non "nella" superficie. Come i corpi, i cadaveri sporgenti che non sono stati mostrati da Diaz pur essendo ben presenti, nel loro orrore, nelle 30 ore di girato per il film.

Insieme a Jacques Rivette, Lav Diaz è, oggi, il grande cineasta della malinconia. Ma non è solo l'ultimo *Melancholia* (2008, 450 minuti, miglior film della sezione Orizzonti a Venezia 2008), a dimostrarcelo. I due film sono legati in maniera impressionante, ed è necessario ricorrere all'ultimo capitolo di quella che potremmo definire una grande saga sulla vita sociale e politica filippina degli ultimi cinquant'anni, perché, a distanza di un anno dalla visione di *Death in the Land of Encantos* (540 minuti, presentato a Venezia Orizzonti nel 2007, dove ottiene la menzione speciale), ci rendiamo conto come sia proprio *Melancholia* a diventare il film rivelatore, la chiave di volta di tutto il cinema di Diaz, dopo gli enormi *Evolution of a Filipino Family* (2004, 11 anni in 643 minuti), e *Heremias* (2006, 540 minuti).

Per il panorama cinematografico odierno, dobbiamo considerare il cinema di Lav Diaz come un autentico miracolo. I suoi film sono riusciti, grazie ad un fortissimo passaparola e a diversi premi (ma soprattutto attraverso internet ed i festival), ad essere visti, discussi, amati. Sono film poveri, girati con supporti e macchine amatoriali, praticamente senza troupe e supporti logistici. Le sue interviste, le sue dichiarazioni, la sua storia (Diaz è musicista, scrittore, poeta), stanno contribuendo notevolmente alla conoscenza dell'intricato mondo filippino del post dittatura di Marcos, del ruolo degli intellettuali, degli studenti, dei gruppi di opposizione al regime e dei sopravvissuti alla contestazione. Ma la cosa che più sorprende è che, in barba a qualsiasi pratica mercantile del cinema, è nella durata che Diaz trova la sua ragione, la quadratura del cerchio, e lo fa in maniera naturale, semplice, diretta. La caparbietà e la forza con cui continua a proporre progetti all'apparenza così titanici, ha dell'incredibile.

È il cinema, ancora una volta, a chiederci coraggio, pazienza, a porsi come uno degli ultimi appigli per chi, ancora, ha "fame di sconosciuto". *Encantos*, come tutte le opere lunghe di Diaz, è un film decisivo per il nostro tempo. Un film che, attaccando e rilanciando insieme l'importanza della visione in sala, apre un nuovo capitolo della percezione visiva diventando, per lo spettatore, puro spazio.

Giulio Bursi

Note

1. Lav Diaz, *Our Death, In Memoriam*, http://www.e-kino.si/2008/no-2-/blazinice/our-death.
2. *The Agony and the Ecstasy: Fragments of discussions with Lav Diaz on* Death in the Land of Encantos, July 2007, http://alexistioseco.wordpress.com/2008/03/10/cinema-du-reel-3-interview-with-lav-diaz.
3. *Ibidem*.
4. Roland Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Torino, Einaudi, 1998, p. 82.

Death in the Land of Encantos

Dopo la Rivoluzione

Melancholia (Lav Diaz, 2008)

Nel mio paese c'è una vera e propria cultura del negare.
È nata quando migliaia di filippini sono morti per dire la loro.
Ma i miei connazionali devono capire che il paese è fermo
e che solo una rivoluzione
può mettere a posto le cose a questo punto
Lav Diaz[1]

La vera gioia

Melancholia è un film *gioioso*, capace di esprimere il più profondo amore per la vita, gli esseri umani e la Natura. Che questa affermazione incondizionata del mondo e del suo legame con l'uomo sia condotta attraverso una disperata rappresentazione del dolore dell'esistenza e della perdita interminabile in cui essa consiste, non può stupire: "molti cercarono invano di dire gioiosamente il più gioioso; qui, finalmente, nel lutto esso si esprime" (Hölderlin)[2]. Proprio grazie all'atteggiamento malinconico prende forma il carattere filosofico-poetico del film di Diaz: come scrisse Giorgio Agamben, esso fu già il modello di conoscenza che la critica e l'ironia romantica opposero "all'appropriazione senza coscienza e alla coscienza senza godimento", causa di infelicità, offrendo in cambio "il godimento di ciò che non può essere posseduto e il possesso di ciò di cui non si può godere"[3]. Se "ogni vero filosofare è sempre rivolto alla gioia"[4], il modo più saggio per condurlo verso quella meta è prendere atto che l'oggetto del nostro desiderio si pone al di là della possibilità di afferrarlo.

Sinossi

Julian, Alberta e Rina sono tre ex-attivisti alle prese con il dramma della sconfitta della rivoluzione, con la morte dei propri compagni e cari, con il vuoto di un presente in cui non riescono più a trovare il loro posto. Nonostante condizioni economiche e sociali invidiabili – Julian è un editore, Alberta è direttrice didattica –, non sono in grado di superare il lutto della fine della speranza che li guidava. Julian escogita allora una "terapia" con la quale curare le ferite e rieducare se stesso e le proprie compagne alla sopportazione della vita quotidiana: costringe ognuno di loro ad assumere le identità di qualcun altro, di individui ai limiti della società (una suora, una prostituta, un magnaccia), per addestrarsi ad accettare la dissoluzione della propria identità precedente e reinventarsi come soggetti "fluidi" in una società non più segnata dagli orizzonti forti del conflitto e dell'utopia.
L'esperimento, però, non funziona. Rina non riesce a sottrarsi al proprio dolore, aggiungendovi invece anche quello dei "personaggi" nei quali cerca di immedesimarsi: finirà per uccidersi, suscitando una nuova consapevolezza in Alberta. Mentre Julian, scrittore e musicista, proseguirà nel suo percorso di progressiva perdita di ogni identità e collegamento con la società, fino a credere lui stesso ai suoi seguaci che lo adorano come un "dio", Alberta riuscirà forse a superare la disperazione, accentandola come parte della vita e dedicandosi alla cura della giovane Hannah, orfana di uno dei suoi compagni rimasti uccisi durante la guerriglia. Se il tentativo di Alberta di calarsi nei panni di una prostituta risulta velleitario e inefficace, Hannah giunge realmente a vendere il suo corpo come reazione alla sofferenza: solo la compassione verso di lei spingerà Alberta ad abbandonare, almeno in parte, il proprio isolamento.

Questioni di stile

Pur proponendo una narrazione forte – come abbiamo visto una storia c'è ed è ben riconoscibile (approfondiremo questo aspetto successivamente) – l'esperienza spettatoriale che *Melancholia* propone è tuttavia decisamente meno lineare di quanto la mia sinossi possa far sospettare. Coerentemente con il proprio stile ormai consolidato, Diaz realizza il film attraverso un uso implacabile del piano sequenza e della camera fissa, un digitale povero, in bianco e nero, un rigoroso sonoro in presa diretta, e assembla questi lunghissimi frammenti semi-narrativi in un'opera dalla durata smisurata (sette ore e mezza). Laddove gli eventi potrebbero essere presentati direttamente attraverso scene dialogate e vivaci in un tempo decisamente più limitato, Diaz lascia che il filo del racconto si muova in modo ellittico, tra una inquadratura e l'altra, e concentra la macchina da presa su scene di attesa, solitudine o silenzio. Il film impone così allo spettatore un ritmo e una percezione radicalmente *altri*: non solo, e non tanto, rispetto al cinema tradizionale, quanto piuttosto nei confronti della stessa vita quotidiana contemporanea. La lentezza, il silenzio e l'immobilità delle sequenze di *Melancholia* mettono alla prova la capacità del pubblico di vedere il mondo e di partecipare alle vicende dei personaggi senza potersi appoggiare ad un'identificazione (apparentemente) immediata.
Ma la particolarità e la forza del film è ancora un'altra: non assistiamo ad un lavoro cerebrale di dedrammatizzazio-

ne o di decostruzione narrativa; non siamo di fronte ad una volontà di concettualizzazione o di sofisticazione di quanto viene rappresentato; *Melancholia* ci mostra un mondo, dei personaggi, una storia, e la durata cui ci espone ci permette di familiarizzare, e compatire, con le figure che presenta senza mai chiederci di leggere in essi dei simboli o l'attualizzazione di problemi filosofici. Il tempo che Diaz ci concede per sottrarci al caos e all'accumulazione di informazioni con cui ci aggrediscono l'*altro* cinema e la nostra stessa esperienza quotidiana non viene *occupata* da pensieri, né da uno sforzo di interpretazione: le immagini ci procurano invece una sensazione di riposo, che è in prima istanza una sospirata pausa dai segni sovra-significanti di cui siamo oggetto in continuazione. Le inquadrature di Diaz non sono mai composizioni artificiose, intellettualistiche, quanto manifestazioni cristalline dell'atto stesso del vedere. Se le cose significano e rimandano a domande sull'esistenza è allora perché appaiono innanzitutto presenti, e allo stesso tempo assenti, davanti ai nostri occhi. Il pensiero e la riflessione arrivano *sempre* dopo l'atto di percepire attraverso la vista, non perché il mondo si dia naturalmente o ingenuamente nella sua "verità", ma, al contrario, proprio perché lo sguardo del regista è talmente evidente ed insistito da sostituirsi al nostro, da permetterci di sospendere per la tutta durata del film il giudizio su ciò che vediamo. In questo modo l'esperienza della melanconia si trasforma in una gioiosa, per quanto amara, esperienza cinematografica.

Melancolia

Diaz è molto diretto nell'enunciare lo stato emotivo (e metafisico) da cui ha tratto origine la sua "pellicola": arrivato a Sagada, l'isola dove si svolge tutta la prima parte del film,

> ho compreso che non c'era una vera cura per la malinconia. Questa è la verità. Sai, ho letto Freud e, nel brano che dedica al lutto, dice che la libido è la cura per la malinconia. Uno studio offre l'uso clinico del suono e del movimento come strumenti psicologici per curarla. E, sì, io ho provato tutto questo. La mia pratica del suonare la chitarra è fondata proprio sulla creazione di pattern sonori e di semplice rumore, mentre immagino movimenti, e lo faccio per curare me stesso da questa tristezza che mi sta uccidendo. Certo, la medicina moderna ha inventato il prozac, il litio e tutti questi prodotti chimici, e gli psichiatri, per bilanciare il triste mistero pieno di sofferenza che è la nostra esistenza, ma ci si risveglia sempre per scoprire che non c'è davvero cura. Alla fine, si deve affrontarla a modo proprio. Quindi sì, Freud ha fallito...[5].

Se la musica non sembra funzionare come terapia[6], il cinema riesce invece a mio avviso ad arginare la disperazione. Non è solo una questione di scrittura visiva, ma anche di un lavoro raffinatissimo sul racconto e sull'atto stesso di raccontare.

Un film resistente

Melancholia è infatti "uno straziante, monumentale manuale di resistenza"[7]. Una resistenza contro il disincanto, la rassegnazione, il cinismo, ma soprattutto contro l'idea che il mondo abbia perso il suo significato e sia divenuto soltanto l'addizione infinita di oggetti e atti senza senso. La proliferazione delle identità che i personaggi si ritrovano a sperimentare, così come il crollo delle loro certezze, sono infatti causa di sofferenza piuttosto che euforica liberazione. Il delirio finale nel quale precipita Julian ne è il punto estremo, al quale Alberta oppone la volontà di rimanere aggrappata al mondo *così com'è*, ma anche all'idea di come *potrebbe essere*.
L'operazione di Diaz appare quindi in totale sintonia con quella compiuta da Alain Badiou nella sua lettura della filosofia deleuziana. L'obiettivo di entrambi è sottrarsi alla seducente, ma facile, tentazione di vedere nell'affermazione della "differenza" e del "divenire" quali tratti salienti della cultura contemporanea una semplice liquidazione del soggetto e dell'identità, un isterico oblio della Storia e della possibilità della rivoluzione. L'appartenenza del cinema di Diaz all'orizzonte dell'immagine-tempo ci ricorda che essa può e deve essere compresa come una forma di resistenza di fronte al venir meno della nostra *credenza del mondo*[8], e non come un'altra forma della scomparsa della realtà nell'orizzonte spettacolare della comunicazione.
Se Deleuze pone l'idea di simulacro al centro della sua riflessione sulla verità, scrive Badiou, "resta intatto il problema di sapere se lo 'scarso gusto', ben comprensibile, che Deleuze prova per la concezione analogica della verità (il vero come parte dell'essente analoga al suo essere, o copia fedele della sua Idea), non sia l'indice di un gusto più profondo, e più segreto, per un'*altra* verità". Quest'idea della verità è definita da Deleuze come "potenza del falso"

> dato che il metro di questa verità non sarebbe più il giudizio, ma [...], una sorta di *narrazione.* [...] "La narrazione cessa di essere veridica, cioè di pretendere al vero, per farsi sostanzialmente falsificante. [...] La narrazione falsificante pone al presente differenze inesplicabili, al passato alternative indecidibili tra il vero e falso". [...] Si ha l'impressione che, per Deleuze, verità (potenza del falso) e tempo appartengano alla stessa sfera di pensiero. Ed è così in effetti: la "via maestra" per accedere all'idea deleuziana della verità è la sua teoria del tempo[9].

Nel rapporto fra verità, tempo e narrazione sembra trovarsi perciò la chiave per la resistenza alla melancolia dell'epoca contemporanea. La soluzione non può essere lasciarsi trascinare nell'indifferenza del molteplice e nella scomparsa delle Grandi Narrazioni, ma, al contrario, lo sforzo di trovare un modo di vivere nel (proprio) tempo sulla base di nuove "verità" e nuove "narrazioni". Anche per Diaz, quindi, "il problema fondamentale non è certo quello di liberare il molteplice, ma quello di piegarne il pensiero a un concetto rinnovato dell'Uno"[10]. Il punto non è rinunciare ad una narrazione (o meglio alla Narrazione per eccellenza: la rivoluzione), bensì ripensare le sue forme.

Una nuova narratività

L'atto di raccontare rimane infatti centrale in *Melancholia*, sebbene ad un primo sguardo sembri il contrario. I tempi dilatati e lo stile assolutamente estraneo alla drammaturgia hollywoodiana possono trarre in inganno:

> il sottoscritto [...] ha resistito una mezz'oretta. Per darvi l'idea. Sotto la pioggia, per strada, una suora chiede l'elemosina per i poveri, ma non passa nessuno. E così se ne vanno cinque minuti. Una bella ragazza in minigonna, stivaloni e maxi cappotto, forse una prostituta, cammina e cammina, chissà dove va. Sette minuti. Magari nella seconda parte succedono cose strabilianti[11].

Se questo spettatore irrequieto avesse avuto la pazienza richiesta, avrebbe davvero assistito a numerose sorprese: la prostituta si scoprirà essere Alberta e con un "colpo di scena" inaspettato cominceremo a scoprire la vera identità dei protagonisti solo dopo un paio d'ore dall'inizio del film. Dialoghi appassionanti, nuovi personaggi ed eventi drammatici si susseguono, fino al flashback in cui vedremo coi nostri occhi la morte dei rivoluzionari in mezzo alla jungla. La tecnica di Diaz di certo non cambia, ma se ci adegueremo ai tempi e ai modi da lui scelti avremo la possibilità di emozionarci per "cose strabilianti". Ed è ovviamente grazie all'inconsueto utilizzo del tempo che il regista tesse una narrazione per nulla banale, e soprattutto riesce a farci *vedere* con gli occhi e *sentire* la profondità della disperazione dei personaggi attraverso la temporalità della nostra lunga esposizione allo schermo.

Un (altro) cinema digitale

Facendo a meno del supporto fotografico e della necessità della fruizione in sala (è il film stesso ad imporre un'"esperienza cinematografica" anche se visto sullo schermo di un computer), *Melancholia* sembra forse rispondere almeno in parte alle preoccupazioni di chi, come David Rodowick[12], vincola ad un particolare supporto e a specifici dispositivi di proiezione il significato ontologico del "cinema" – il legame fra l'immagine, la durata e il tempo – e la sfida radicale che esso pone allo scetticismo. Gli elementi essenziali dell'esperienza cinematografica secondo Rodowick (la stimolazione dello spettatore al pensiero, la sua collocazione in una posizione di osservatore "passivo" e la melancolia provocata da questa situazione) sembrano *resistere* nell'opera di Diaz e mostrarci una delle possibili vie al cinema nel Ventunesimo secolo.

Federico Pagello

Note

1. http://news.cinecitta.com/dossier/articolo.asp?id=6920&idd=6829.
2. Cit. in Giorgio Agamben, *Stanze*, Torino, Einaudi, 1977, p. 3.
3. *Ibidem*, p. XIV.
4. *Ibidem*.
5. www.indie-eye.it/cinema/recensioni/venezia-65-melancholia-di-lav-diaz-orizzonti.
6. La musica di Diaz sembra effettivamente alquanto deprimente ... http://www.youtube.com/watch?v=is404j_8H6Q.
7. Marco Grosoli, "Melancolia", http://www.kinematrix.net/venezia2008/recensioni/orizzonti-melanc.htm.
8. Gilles Deleuze, "Il cinema e il pensiero", in *L'immagine-tempo*, Milano, Ubulibri, 1989.
9. Alain Badiou, *Deleuze. Il clamore dell'Essere*, Torino, Einaudi, 2004, p. 68.
10. *Ibidem*, p. 12.
11. "'Melancholia', una mattonata ma al fresco", http://www.ilgiornale.it/a.pic1?ID=288689.
12. David N. Rodowick, *Il cinema nell'era del virtuale*, Milano, Olivares, 2008.

LXV Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica
Venezia, 27 agosto-6 settembre 2008

Animazione d'autore: Hayao Miyazaki e Mamoru Oshii a confronto

Ponyo on the Cliff by the Sea (*Gake no ue no* Ponyo, Miyazaki Hayao, 2008)
The Sky Crawlers (Mamoru Oshii, 2008)

Nell'edizione della Mostra di quest'anno il cinema nipponico è stato rappresentato, in concorso, da tre film: il surreale *Achilles and the Tortoise* (*Akires to kame*) di Takeshi Kitano, *Ponyo on the Cliff by the Sea* (*Gake no ue no* Ponyo) di Hayao Miyazaki, già Leone d'Oro alla carriera nel 2005, e *The Sky Crawlers* di Mamoru Oshii. Di questi ben due – gli ultimi citati – sono film di animazione. Che l'*anime* fosse uno dei punti forti della cinematografia del Sol Levante non è una novità per nessuno, ma la sua predominante presenza in rappresentanza dell'industria del cinema dell'intero Paese in una manifestazione importante quanto quella veneziana, aveva lasciato non pochi critici, giornalisti, appassionati, perplessi rispetto alla selezione. Per tutta risposta, entrambi i film in concorso – e vincitori, benché di premi collaterali – si sono rivelati essere tra i prodotti più apprezzati della Mostra, a riprova non solo del fatto che il cinema d'animazione *tout court* goda di ottima salute, ma anche di come il Giappone rimanga in testa alla produzione del cinema animato d'autore. Le due opere, dal canto loro, si possono accostare pressoché esclusivamente in forza della loro comune provenienza e per il fatto di non essere state interpretate da attori in carne ed ossa, ma in sostanza, esclusivamente per quello, differenziandosi invece radicalmente per contenuto, atmosfera, stile e tecniche di realizzazione.
Ponyo on the Cliff by the Sea di Miyazaki è una favola d'altri tempi che arriva a distanza di ben quattro anni dall'ultimo lungometraggio del regista, periodo che lo ha portato a concepire non poche novità nella tecnica di animazione e a reinventare in modo radicale lo stile dello studio Ghibli, spettacolare e riconoscibile, ma oramai un po' ripetitivo. Con questo film, Miyazaki, sospende l'uso della *computer graphic* per riconquistare una certa semplicità, per ritrovare l'essenziale nel disegno volutamente "grezzo", non rifinito, e nell'uso dei colori, che ricorda molto da vicino quello delle immagini dei libri per l'infanzia. Persino per restituire la complessità dell'ambientazione acquatica (l'80% del film si svolge in mare in un continuo brulicare di pesci, onde, e altri esseri marini che si avvinghiano e trasformano incessantemente) il regista ricorre, infatti, alla semplice matita e a settanta artisti, che hanno realizzato *tutti* i centosettantamila disegni del lungometraggio. Il film si distingue dai precedenti del cineasta anche per il diverso approccio nell'affrontare tematiche tradizionalmente a lui care, una su tutte il rispetto dell'ambiente. La storia è quella di un'estrosa pesciolina, Ponyo, che fugge dal mondo sottomarino in cui vive assieme a suo padre e incontra Sosuke, un bambino di cinque anni con cui instaura una delicata e profonda amicizia. Nella sua fuga, Ponyo libera inavvertitamente le potenze del mare, mettendo in pericolo l'intero villaggio. Persino la minaccia di uno *tsunami*, reale e fortemente sentita nelle geologicamente instabili terre giapponesi, è trattata qui con delicata leggerezza. Alla semplicità del tratto e dei disegni non corrisponde, però, una semplificazione del tema: *Ponyo* è a modo suo un film duro dove emerge la forza degli elementi naturali, e dove i bambini *devono* vivere l'esperienza di cadere, bruciarsi, farsi male per poter crescere. La bravura del regista, che ricorre a un inaspettato registro narrativo naïf, sta nell'immediatezza e nella grazia con cui rende questi messaggi: piuttosto che essere portati a riflettervi, ci si lascia conquistare dalla tenerezza delle immagini. Lo stesso regista dichiara di avere realizzato questo film con l'intenzione di destinarlo a un bambino di cinque anni, per regalargli un ricordo speciale. Il fatto che la narrazione di *Ponyo* sia quasi del tutto subordinata alle emozioni che riesce a suscitare va, però, a discapito della continuità narrativa che non segue, dunque, una logica di causa-effetto ma sembra piuttosto "incollare" semplicemente una scena all'altra. Su questo si basano le, di fatto fondate, critiche avanzate verso il film da chi non lo ha particolarmente amato, primo fra tutti l'altro regista di animazione in concorso, Mamoru Oshii. Ben diversa dall'opera di Miyazaki, quasi agli antipodi si potrebbe dire, è infatti *The Sky Crawlers*, film complesso e cerebrale per contenuti e forma, con cui Oshii riempie il cielo dell'animazione di adolescenti metafisici – sopperendo curiosamente in tal modo all'assenza, in *Ponyo*, delle altrimenti immancabili scene di volo, grande passione e "marchio di fabbrica" di Miyazaki. Tratto dalla *graphic novel* di Hiroshi Moro, il film narra di un mondo parallelo, cyberpunk, sospeso tra una realtà futuristica tecnologicamente avanzata ed un'altra rétro, nostalgica e intimista, che si rifà agli anni Quaranta e Cinquanta. Qui compagnie militari private arruolano piloti da caccia per combattere in cielo una guerra che, in un mondo pacificato ma che necessita di violenza, si fa spettacolo per i media. Gli aviatori, chiamati *Kildren*, killer-bambini, sono modificati geneticamente: programmati per volare e per non raggiungere mai l'età adulta, vivono un'eterna adolescenza, virtualmente immortali, fino al giorno in cui moriranno in un combattimento aereo per reincarnarsi in un altro *Kildren* e non perdere, in tal modo, l'esperienza acquisita in battaglia. Come detto, a differenza di *Ponyo*, *The Sky Crawlers* si distingue per complessità narrativa: è un film stratificato, con diverse chiavi di lettura, intriso di simbolismo e allegoria. Proseguendo la sua personalissima riflessione sui temi del corpo, dell'identità e dell'anima – già, ad esempio, in *Ghost in the Shell* – il regista nipponico denuncia le infanzie rubate e l'incremento dell'impiego dei minori in contesti bellici, sfruttando magnificamente le possibilità dell'animazione digitale e del 3D nelle sequenze dei combattimenti in volo. A queste scene aeree, adrenaliniche e concitate quasi fino al parossismo, si contrappone la vita a terra, dove il quotidiano si fa piatto e monocorde. C'è una netta distinzione fra i due piani, fatta di ritmi, di tempi, di colori e persino di lingua: l'inglese durante gli scontri, il giapponese (nell'originale) a terra. Secondo le dichiarazioni ufficiali di Oshii, il suo intento era quello di fare un film che potesse dare qualcosa alle nuove generazioni di giovani giapponesi che come i *Kildren* sembra vivano in uno stallo esistenziale dominato dalla monotonia. Proprio qui ritroviamo, forse, almeno un punto in comune tra i due cineasti tanto lontani fra loro, ovvero nell'ispirazione, dettata dalla volontà di realizzare il film come un "regalo" per le giovani generazioni.

Laura Sangalli

Questi fantasmi: Cinema italiano ritrovato (1946-1975)

"Questi fantasmi" è la quarta retrospettiva della gestione Müller a puntare sulla riproposizione di pellicole misconosciute al grande pubblico, ma capaci di catalizzare l'attenzione dei frequentatori del festival. Tuttavia, dopo le storie segrete del cinema italiano (2004), del cinema asiatico (2005) e del western all'italiana (2007), la rassegna presentata in quest'ultima edizione ha un tono assai più sobrio: sparita qualsiasi suggestione pop, l'impressionante selezione di restauri presentata da Sergio Toffetti e Tatti Sanguineti sembra piuttosto fuoriuscire da una sezione del Cinema Ritrovato, come suggerisce il sottotitolo della rassegna. Il criterio guida dei curatori è stato quello di proporre recenti restauri di film poco visibili e spesso dimenticati, lungo un arco di tempo che va dal 1946 al 1975, ma con una particolare attenzione all'anno 1968, cui è stata dedicata una giornata intera di proiezioni in occasione del quarantennale. Si tratta di un discrimine un po' vago, così che la selezione ha sofferto a volte di una certa eterogeneità: un disordine cui non hanno posto rimedio nemmeno le presentazioni effettuate alla presenza di autori e/o interpreti, basate, come è costume delle rassegne della gestione Müller, sull'aneddoto e sulla rievocazione nostalgica dell'epoca, perciò insufficienti a individuare un percorso tra le opere. Tuttavia, il senso dell'operazione può essere ricondotto alla volontà dei curatori di mettere insieme un corpus che costituisse un panorama delle possibili direzioni che avrebbe potuto prendere la cinematografia italiana negli anni chiave del suo sviluppo, un magma che non sempre è rispecchiato dalla storiografia. Inevitabile, in questo senso, che la porzione più interessante fosse quella dedicata alla seconda metà del decennio Quaranta e alla prima metà del successivo: opere spesso dimenticate, o perché i film in questione presentano alternative estetiche o ideologiche alla temperie neorealista e sono perciò stati ignorati dalla critica coeva, o perché operazioni inedite che non hanno avuto seguito nel prosieguo della storia del nostro cinema, o semplicemente perché opera di registi cui per tradizione critica non viene tributata la patente di autori.
Il film di apertura in questo senso è assai significativo. *Un uomo ritorna*, diretto nel 1946 da Max Neufeld e interpretato da Gino Cervi e Anna Magnani, è un'oscura produzione Zeus film restaurata di recente e pubblicata in Dvd da Ripley Home Video. Il protagonista (Cervi) torna a casa dopo anni di prigionia, ma trova una realtà completamente cambiata, sia sul piano familiare che su quello sociale: la sua giovane sorella passa le serate nei night club frequentati dai G.I., il fratello preadolescente si arricchisce con la borsa nera e le attività produttive sono bloccate sia dalla burocrazia degli occupanti americani che dai continui scioperi dei sindacati. Il materiale di partenza è lo stesso del cinema neorealista: le macerie della città, gli sconvolgimenti post bellici, le difficoltà quotidiane dei protagonisti; tuttavia nel film dell'austriaco Neufeld (che prima della guerra era attivo soprattutto nelle commedie dei telefoni bianchi) tutto si gioca sulla contrapposizione tra un mondo prebellico vissuto come idilliaco e un presente privo delle bussole morali che caratterizzavano il decennio precedente.
Città dolente (1948) di Mario Bonnard è invece un film anticomunista sull'esilio degli abitanti dell'Istria in seguito alla cessione alla Jugoslavia. Prodotto dalla Scalera e interpretato da Luigi Tosi e Constance Dowling, il film indulge a tutti i cliché del cinema di propaganda, ma ha un incipit eccezionale, che prende spunto dalla retorica del film neorealista: una *voice over* introduce la vicenda, mentre sullo schermo le immagini girate in studio si mescolano ad autentiche riprese documentarie degli abitanti di Pola che impacchettano i propri averi e si preparano ad abbandonare le loro case; la voce si rivela poi essere quella di un giornalista, che entra in campo (come il radiocronista del contemporaneo *Riso amaro* di De Santis) e incontra i protagonisti del film.
Un altro esodo viene raccontato in *Il grido della terra*, anch'esso del 1948 e diretto da Duilio Coletti. Si tratta di un film sionista prodotto dalla Lux (sembra che Gualino avesse stretti legami con la comunità ebraica torinese, tanto più che il film è cosceneggiato da Carlo Levi[1]), che racconta dello scontro tra le posizioni riformiste e quelle estremiste dei coloni israeliani nella Palestina allora controllata dalle truppe britanniche. Nonostante la pesantezza didattica di fondo, si tratta di un film che sfrutta elementi altamente spettacolari (come nella sequenza dell'attentato), e che per il tema trattato rimane un unicum nel panorama italiano.
Lo sfruttamento della spettacolarità e dei meccanismi di genere sono all'opera anche in uno dei due titoli di Zampa presenti nella rassegna (l'altro è il capolavoro *Anni difficili* del 1948): *Processo alla città* (1952), scritto da Ettore Giannini e Suso Cecchi D'Amico su un soggetto cui ha collaborato an-

Processo alla città

che Francesco Rosi, è un noir prodotto dalla Film Costellazione di Turi Vasile, che fa affidamento sulla struttura dell'inchiesta e su personaggi conformi alla tradizione hollywoodiana (come il giudice protagonista, interpretato da Amedeo Nazzari, e il capo della polizia, interpretato da Paolo Stoppa) per affrontare il problema dell'infiltrazione camorristica nelle istituzioni. Tuttavia, per motivi di opportunità politica, il film è stato ambientato in una Napoli ottocentesca anziché in quella contemporanea.
In altri casi, la rassegna si è concentrata sulle opere di registi marginali, come i due attori e registi Vittorio Caprioli (presente con *I leoni al sole*, 1961, e *Parigi o cara*, 1962) e Claudio Gora, di cui è stato presentato l'esordio *Il cielo è rosso* (1950). Tratto dal romanzo omonimo di Giuseppe Berto e scritto da Leopoldo Trieste, il film si inserisce nel filone sul disagio giovanile diffusosi tra gli anni Quaranta e Cinquanta di cui fu capostipite *Gioventù perduta* (1947) di Germi, anch'esso interpretato da Jacques Sernas. Le rovine urbane proprie del cinema neorealista della seconda metà degli anni Quaranta, nelle quali i giovani protagonisti del film vanno a vivere creando una sorta di micro-società, divengono nel film di Gora uno scenario astratto e metafisico nel quale le speranze sono destinate a cedere il passo alle reciproche crudeltà, alla malattia e alla morte.
Sebbene il contingente proveniente dagli anni '60 fosse nel complesso meno interessante, anche perché puntava su titoli di maggiore appeal ma comunque facilmente reperibili come *I mostri* (Dino Risi, 1963) e *Nostra signora dei turchi* (Carmelo Bene, 1968, presentato nella versione più lunga della Biennale Cinema 1968), la rassegna curata da Toffetti e Sanguineti si è dimostrata un'occasione rara per ricostruire un'immagine più complessa di un periodo chiave del nostro cinema.

Francesco Di Chiara

Note

1. La vicenda è ricostruita in Alberto Farassino (a cura di), *Lux Film*, Milano, Il Castoro, 2000.

Il Giardino delle Delizie (Inferno)

Vegas: Based on a True Story (Amir Naderi, 2008)

The garden like a lady fair was cut,
That lay as if she slumbered in delight,
And to the open skies her eyes did shut.
Giles Fletcher[1]

I know that my grandpapa he buried the gold
in them ther' field, I just gotta finds my self the gold
and I is gonna be full of riches I tells ya!
Robert Ryan (nel ruolo di Ty-Ty Walden in *Il piccolo campo*, *God's Little Acre*,
Anthony Mann, 1958)

Per la cultura occidentale, e seppure in maniera differente, per quella giapponese, il giardino è un elemento dalla valenza simbolica cruciale, carico di sfumature. Esso è, se vogliamo, in modo ancora più ancestrale dell'animale addomesticato, la metafora della civilizzazione. È "il giardino dell'Eden", che con una brutale ellissi temporale, diviene il giardino, omologato, di una villetta a schiera. Esso marca il limite ed è *display* della proprietà privata, *décor* del possesso, dell'insediamento stanziale.
Negli Stati Uniti è il simbolo di una *wilderness* primigenica piegata alla vita civilizzata, è l'emblema della natura sterminata di un continente "vergine", mutata (e mutilata) lentamente in recinto, delimitato da claustrofobiche, stracolme aiuole.
Nel secondo Novecento invade l'America quello che per molti versi è il tentativo distorto, grottesco, di ricreare questa "vita selvaggia" nel contesto urbano: il "parco tematico".
Nel 1946 Bugsy Siegel, un mafioso, avrebbe invece posto la "pietra angolare" per il più grande parco divertimenti della storia statunitense, in un cittadina di fondazione ispanica eretta nel deserto, l'ambiente più estraneo ad ogni natura "viva".
Il nome di questa città si traduce dallo spagnolo, significativamente, con "I Prati", o Las Vegas.
È proprio nel Nevada, uno stato naturalisticamente vicino al suo paese d'origine (l'Iran), che Amir Naderi realizza il suo film americano più potente, più ambizioso.
"Amo (Las) Vegas, perché è un inferno"[2].
Per chi abbia avuto la sfortuna di perderlo a Venezia, *Vegas: Based on a True Story*, tratta le vicende di una famiglia e del proprio giardino. Un truffatore, nei panni di un veterano, convince gradualmente i protagonisti del film che il loro curatissimo giardino nasconda una fortuna sepolta. Buca dopo buca, compulsivamente, incapace di fermarsi, il padre si isolerà da tutto, distruggendo la famiglia. Scavando, penetrando la superficie e l'apparenza di un bel prato fiorito, non rimarrà che un vuoto di valori: la convenzione, la "struttura" si rivelerà l'unico collante per il vivere sociale: "The garden is the last moral life-preserver left. I pity those who haven't it"[3].
Tale processo di ricerca forsennata della fortuna, che si tramuterà in consunzione, decadenza, porta alla mente immagini legate ad un capitalismo originario, laddove la produzione della ricchezza è legata al prodigio, a qualcosa di magico, se non mistico o visionario (si pensi ai tanti Howard Hughes della storia americana), come per il cercatore d'oro o di petrolio. L'arricchimento non è affatto legato al lavoro, inteso come qualcosa di edificante (letteralmente) o culturale (letteralmente), ma alla distruzione: "perchè coltivare i pomodori quando puoi comprarli al supermercato?" chiede il protagonista alla moglie.
L'immagine del tesoro sepolto sotto casa, insieme all'ambizione delirante, agli scavi, non può che richiamare uno dei film più anomali e geniali di Anthony Mann: *God's Little Acre* (1958) con cui *Vegas* sembra indirettamente dialogare. Come non pensare al futile tentativo di un sistema patriarcale quale modello sociale ed economico da parte delle tante figure maschili di Mann?
È analogo il fallimento di ogni controllo sulla proprietà, la famiglia, e su se stessi.
Naderi afferma di aver realizzato il film con i proventi delle proprie giocate nei casinò, e con l'aiuto di altri scommettitori incontrati a Vegas. Tutto il film è infatti compenetrato in questa città: il gioco perverso, la compulsione, la deflagrazione delle più profonde contraddizioni americane:

> Las Vegas non offre ricchezza (anche se così sostiene) o eccitazione (a meno che uno non trovi eccitante la degradazione). Offre l'opportunità di esercitare la propria compulsione. [...] Ma non riusciremo mai a giocare d'azzardo fino a trovare l'armonia, a mangiare fino a essere magri, ad armarci e a marciare impettiti fino a sentirci sicuri[4].

Tale citazione di David Mamet, in cui Vegas funge da correlativo per l'industria del cinema hollywoodiana, si lega curiosamente al titolo della mostra fotografica sulla città del Nevada, presentata al Museo del Cinema di Torino dallo stesso Naderi. Si tratta di una grossolana eppure significativa espressione americana, già utilizzata da Mamet nella sceneggiatura di *American Buffalo* (Michael Corrente, 1996): *Bullshit Walks, Money Talks.*

Maurizio Buquicchio

Note

1. Giles Fletcher, cit. in Andrea Mariani, *Riscritture dell'Eden: il giardino nell'immaginazione letteraria angloamericana*, Napoli, Liguori, 2004, p. 6.
2. Naderi alla presentazione del film al festival di Venezia 2008.
3. Edith Wharton, *Italian Villas and Their Gardens* (1904), in A. Mariani, *op. cit.*, p. 14.
4. David Mamet, *I tre usi del coltello, Saggi e lezioni sul cinema*, Roma, minimum fax, 2002, p. 76.

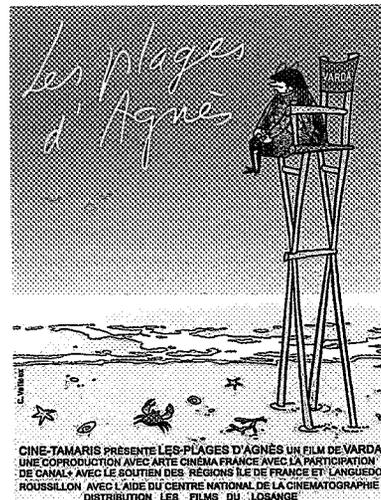
Agnés V. par Agnés Varda
Les Plages d'Agnés (Agnés Varda, 2008)

Si on ouvrait les gens, on trouverait des paysages.
Moi, si on m'ouvrait, on trouverait des plages.
Agnès Varda

Una vita trapuntata di spiagge quella della cineasta belga naturalizzata francese, Agnès Varda. E le sue spiagge, belghe, francesi e americane, compongono la "cine-écriture" del film presentato fuori concorso a Venezia, ventitré anni dopo il Leone d'oro per *Senza tetto né legge* (*Sans toit, ni loi*, 1985). *Les Plages d'Agnés* punteggiano frammenti della vita e della carriera della regista, in un gioco di continue sovrapposizioni privo, però, delle presunzioni estetizzanti di *vita come arte*. Il film ci mostra, piuttosto, una voglia di raccontarsi e raccontare senza pudori, come solo un anziano può permettersi; a coronamento di una generosa e rigorosa vita intellettuale, artistica e privata, che l'ha sempre vista protagonista anche come presenza, corpo o voce off a commento di molti suoi film. A dispetto delle proposte spesso pervenute di diventare oggetto di un documentario, la regista ha deciso di affidarsi alla più insidiosa delle forme narrative, l'autobiografia, quella che si scontra più direttamente con il paradosso di Baudelaire del "Je est un autre". Ma l'autoironia, il gusto per le soluzioni pop, riescono a glissare le derive agiografiche o autocelebrative che l'autobiografia spesso cela. Per raccontarsi, la Varda si affida al dispositivo dell'autoritratto fin dalla sequenza iniziale. Troviamo la regista intenta ad "apparecchiare la scena" con una serie di specchi sulla spiaggia, di diverse grandezze e posti in posizioni differenti, a rimandarci metaforicamente frammenti della sua figura. La superficie liscia dello specchio si contrappone a quella increspata delle onde che si infrangono nelle spiagge della sua vita. Una serie di superfici riflettenti. Quella immobile ma veritiera dello specchio (del cinema, della fotografia) e quella in continuo movimento, instabile, vivente, della superficie dell'acqua che bagna le spiagge. Ma lo specchio è anche metafora della sua vita, del suo partire dal piccolo, dal privato, dal soggettivo, per riflettere, appunto, tematiche più universali, come la condizione femminile, la guerra, la politica, la povertà, l'amore.
Il film snocciola, con leggerezza e momenti di viva commozione, episodi salienti della sua carriera. Gli incontri, quelli che cambiano la vita, come quello con Jean Vilar che gli offre il primo lavoro in campo artistico come fotografa di scena del Festival di Avignone. O il lungo amore per Jacques Demy, morto nel 1991 di Aids, una settimana dopo la fine delle riprese di *Jacquot de Nantes*, omaggio (cinematografico) che la regista gli ha dedicato. E poi gli amici della Nouvelle Vague, di cui lei è stata sempre un polo eccentrico, oltre che unico esponente femminile, e con cui girerà il film collettivo *Loin du Vietnam* (C. Leolouch,W. Klein, J.L.Godard, J. Ivens, C.Marker, A. Resnais, A. Varda, 1967). Chris Marker, suo primo mentore con Resnais, si palesa, invece, sotto forma del suo avatar felino, Guillame-en-Égypt. Tutti presenti, per volere della regista, vivi e morti, grazie alla magia dell'immaginazione e del cinema.
L'universo delle immagini che ha creato nella sua carriera svolgono il ruolo di un'immensa "banca dati" a cui accedere liberamente. Un ruolo rivestito tanto dall'immagine fotografica quanto da quella cinematografica. Foto, spezzoni dei film o delle ultime video istallazioni, vengono così decontestualizzati, rimessi in scena e riusati con una pratica quasi di (auto) *found footage*. Il film non ci restituisce solo spiagge del passato, ma anche i luoghi in cui vive a lavora ancora come rue Daguerre. Nella via parigina è sita la casa-nido-corte interna in cui abita dal 1951 e la sua casa di produzione, la Ciné-Tamaris, "che resiste" dal 1954, producendo tutti i suoi film e distribuendo quelli di Demy. Così una tranquilla via del 14 arrondissement si trasforma (a forza di badili di sabbia) in una spiaggia all'aperto, con tutto lo staff della produzione in costume da bagno.
E nel finale, troviamo, su una spiaggia, tutta la sua famiglia vestita di bianco a danzare, con solo la Varda vestita di nero, isolata sullo sfondo, quasi a lasciar spazio a chi verrà dopo di lei e alle persone a lei più vicine per le quali il film è stato visto come dono. E lo spettatore commosso, si sente onorato di far parte (un po') di quella famiglia allargata.

Stefania Giovenco

Note

1. Come quando, vestita da patata, accoglie gli spettatori dell'istallazione *Patautopia* alla Biennale di Venezia nel 2003.
2. Basti pensare che uno dei suoi primi corti, *L'Opéra-Mouffe* (1958), presentato all'Esposizione universale di Bruxelles è ispirato e vissuto in parallelo con la gravidanza della sua prima figlia Rosalie. Così la regista: "C'est un documentaire subjectif: le carnet de notes d'une femme enceinte dans le contexte social de la rue Mouffetard", cit. in Michel Estève (a cura di), *Agnés Varda*, Paris, Lettres Modernes, 1991, p.180.
3. Ruolo che ricoprirà anche quando la guida passerà a Gerard Philippe, dal 1948 al 1960.
4. Per il rapporto tra immagine fissa e immagine fotografica come un unicum nell'opera della Varda si veda Bernard Bastide, "Agnès Varda photographe ou l'apprentissage du regard", in M. Estève, *op. cit.*, pp. 5-11. Il rapporto tra fotografia e memoria è fondamentale nella poetica della regista. Per la televisione francese realizzerà nel 1983, *Une minute pour un image*, 170 puntate di un minuto, in cui una personalità commenta una fotografia, lasciandosi andare a suggestioni e ricordi.
5. Agli abitanti della via è dedicato *Daguerréotypes* (1975-1978).

Les plages d'Agnès

XXII Il Cinema Ritrovato 2008
Bologna, 28 giugno-5 luglio 2008

Kulešov dissepolto

Fino alla XXII edizione del Festival del Cinema Ritrovato, l'opera di Lev Kulešov, in massima parte, non era mai apparsa in proiezione italiana. Con questa retrospettiva, la più completa dell'ultima decade – dopo i precedenti di Locarno e Losanna nel 1990, e della Cinémathèque Francaise nel 1991 –, sulla scia della mostra tributo tenutasi all'estinto Museo del cinema di Mosca nel 1999[1], è riemerso nella sua complessità un intero repertorio legato alle mitiche maestranze Kulešov, dalle fucine sperimentali alla fase più convenzionale del sonoro. Attingendo alla collezione russa dell'Österreichisches Filmmuseum, con il contributo dell'archivio della Cineteca di Mosca Gosfil'mofond, si rivela qui una produzione eterogenea che attraversa i codici per scardinarli dall'interno, al netto di lavori davvero insoliti sul tipo di *Quaranta cuori* (*Sorok serdec*, 1930), appartenente al filone effimero del film politico-educativo, a mezza via tra animazione e *compilation* documentaria.
Esistono tuttora almeno solo due edizioni complete in DVD, non criticamente condotte, delle opere mute di Kulešov – *Le straordinarie avventure di Mr. West nel paese dei bolscevichi* (*Neobyčajnie priključenija Mistera Vesta v strane bolševikov*, 1924) e *Dura lex* (*Po zakonu*, 1925) – e già queste restano in sé difficilmente reperibili, anche sottoforma di *bootleg* più o meno di nicchia, circolanti in un mercato russo pur vasto e sfrenatamente *liberistico*.
Alla luce dei lavori qui proposti, se ne intuisce almeno una ragione di ordine storico. A fronte di un'episodica adesione alla propaganda di regime, Kulešov si mantiene tendenzialmente un cineasta atipico, non certo da cinema per le masse, tanto meno da avanguardia in senso stretto. Assimilando la lezione europea ed americana, schivando abilmente la norma staliniana, Kulešov rovescia i generi (in specie quelli d'importazione: la *spy story*, lo psicodramma espressionista, il musical), per realizzare, in ultima analisi, un cinema degenere, sempre sul filo della scomunica censoria. Perciò, a fronte di una cospicua bibliografia su e del cineasta stesso, del *corpus* filmico, fino agli anni Novanta, si conosceva poco o niente.
Attualmente, viceversa, si segnala persino che una ricostruzione de *Il progetto dell'ingegner Prajt* (*Proekt inženera Prajta*, 1918) è già in corso di pubblicazione, sotto gli auspici del NIIK di Mosca e del British Film Institute.
In esclusiva per la rassegna bolognese, si è svolta l'anteprima di questo e di altri inediti lavori, attinti persino dall'archivio domestico della nipote acquisita di Kulešov, Ekaterina Chochlova. Senza dubbio, quella che potrebbe definirsi, benevolmente, una *mistica del frammento* (sempre più in auge nell'ambito cinetecario) ha favorito il recupero di *footage* con esperimenti inediti, sul tipo de *Il movimento uniforme degli occhi del modello* (*Ravnomernoe dviženie glaz naturščika*, 1921), sorta di reazione esplosiva a catena arrangiata mediante una sfilza serrata di dettagli su sguardo, culminante con lo sparo di una colt. Svolgendosi nel breve arco di soli 90 metri, la sequenza costituisce una delle primissime prove di montaggio assemblate nel corso del 1921, presso l'*atelier* Kulešov al lavoro sul cosiddetto cinema senza pellicola. Dietro a questo esercizio apparentemente scolastico, si cela invero una fase essenziale di transizione dal teatro zarista per l'affermarsi di una teoria del "montaggio sovrano" in Unione sovietica. Kulešov riprende qui certi studi sulla posa collaudati al teatro Bolšoj a inizio Novecento, sulla scorta della lezione di Gardin che, nel 1918-19, realizza 1245 composizioni dello sguardo arrangiando 81 espressioni del volto di Volkonskij. Copiando in parte gli schemi dell'euritmica di Dalcroze, l'*équipe* lavora sulla base di notazioni musicali (3/4, 4/4, 3/8) per la *mise en kadr* del volto.
La fortuna critica di Kulešov si amplia qui considerevolmente e segnatamente per merito del *team* di ricerca Hyperkino (NIIK, Mosca), che ne promuove l'innovazione, servendosi di un prototipo di DVD *ad hoc*. Esso è allestito abbinando alla visione in miniatura commenti archeografici, nel lessico indicato dai curatori, che si rifanno appunto alla disciplina ausiliaria dell'ecdotica[2]. In questa forma è stato recuperato quasi integralmente *Il progetto dell'ingegner Prajt*. In minima parte, invece, si è restiuito *Sul fronte rosso* (*Na krasnom fronte*, 1920), miscela di finzione e documentario a scopo agitatorio, realizzato in condizioni straordinarie durante la guerra civile in Polonia, impressionando direttamente un positivo da stampare in copia unica sul supporto di un vecchio film zarista rigenerato. Sebbene questo *agitka*, al pari in fondo dei 4/5 dell'intera produzione rossa datata 1918-22, possa annoverarsi tra i *lost film*, di esso si è registrata almeno la reliquia. Giuntando alcuni frammenti e raccordandoli tra loro a mezzo di didascalie ripristinate sulla scorta di una lista nota già dal 1979[3], si registra dunque una traccia, pur lacunosa, dei due rulli che componevano originariamente il film per un totale di 331 inquadrature. In maniera più compiuta, si restituisce *Il progetto dell'ingegner Prajt*, che, nel DVD, si propone in tre versioni: in frammenti, in frammenti innervati dalle didascalie (tratte dal relativo libretto) e frammenti scomposti nella rete di un ipertesto, su cui s'allestisce il commento che, simulando la nota a piè di pagina, può infine essere citato[4].
Organizzato in forma interattiva, il commentario statico esterno analizza il film in senso diacronico, con icone sensibili atte ad evidenziare visualmente i debiti e i crediti stilistici che Kulešov matura sin dal suo esordio. Al minimalismo scenografico di un film pressoché a costo zero, con un uso ardito del montaggio parallelo, s'abbinano, infatti, particolari scelte luministiche, desunte dall'apprendistato con Evgenij Bauer, e reiterate nel medesimo studio Chanžonkov della gavetta zarista. L'apparato d'immagine e testo a prospetto rende a Kulešov un primato nell'uso di velocità, durata e ritmo dell'azione per un film di spionaggio di struttura insolita, con lunghi *flashback*, inserti da cinegiornali, effetti stranianti dei fumi, inseguimenti e salti su treni in corsa, ricalcati dai film d'avventure americani. Per un verso, si avvalora l'ipotesi di Noël Burch, che ritiene Kulešov, a soli 17 anni, il promulgatore russo della continuità hollywoodiana. Da un altro verso, se ne nota lo scarto verso una direzione più radicalmente avanguardista. Il film doveva essere uno dei soliti "drammi antiamericani", stando al settimanale *Kino gazeta*[5]. Ma, negli esiti, imitando gli americani, il film supera in rapidità anche la cifra record dei 100 stacchi, caratteristica del campionario dei corti Biograph e Mutoscope (1916), raggiungendo un totale di ben 176 tagli corredati di 210 intertitoli, per una media di 6 secondi a inquadratura. S'intensifica così la complessità di qualsiasi altro film americano coevo, al punto d'essere bollati come "folli futuristi"[6], pur operando classicamente con i raccordi sul movimento.
Sul prototipo del *Progetto*, anche se in forma ipertestuale diversamente allestita, si presenta *Dochunda* (1935), con schizzi sovrimpressi al fermo immagine, già che si tratta pur sempre di una sintesi dei frammenti superstiti. D'altronde, questo difetto vessa la gran parte del repertorio muto di Kulešov.
La stessa retrospettiva si è articolata in copie mutile, alcune perfino monche di rulli interni come *L'allegra canarina* (*Veselaja kanarejka*, 1929) in misura tale che, involontariamente, s'aggiunge una certa *suspense* sul doppio gioco del nobile principe Brianskij convertitosi alla causa dei bolscevichi. Nella sequenza conclusiva del cineromanzo spionistico *Il raggio della morte* (*Luč smerti*, 1925), tutto porta a pensare che il *lumpenproletariat* in rivolta stia per risollevarsi, annientando il capo industria e i suoi accoliti grazie al mitico raggio della morte appena sottratto; ma, colpo di scena, ciò non accade e l'intrigo di classe cade nell'oblio dei 700 metri del finale mancante. Lo stesso dicasi riguardo la sorte della sfortunata contadinella Aleksandra (da cui l'omonimo film, *Saša*, 1930), che, brutalmente sedotta e abbandonata, ha innescato una torbida spirale di crimini che dovrebbe sciogliersi ad un processo che, inizia sì, ma di cui non si conoscerà mai la sentenza.

Dunja Dogo

Note

1. Ekaterina Chochlova, in http://www.artmargins.com/content/cineview/olenina.htm, p. 1.
2. Natascha Drubek-Meyer, Nikolai Izvolov, "Critical Editions of Films on Digital Formats", *Cinema & Cie*, n. 8, 2006, p. 203 e ss.
3. Catalogo della XXII edizione de Il Cinema Ritrovato, Bologna 28 giugno-5 luglio 2008, p. 75.
4. N. Drubek-Meyer, N. Izvolov, *op. cit.*, p. 207.
5. *Commento al film Proekt inženera Prajta*, DVD, ed. Hyperkino, NIIK, 2006.
6. Lev Kulešov, *Iskusstvo Kino* (L'arte del cinema), Mosca, 1928, p. 30; cfr. commento al DVD cit.

Ekaterina Chochlova, con Vsevolod Pudovkin

LXI Film Festival Locarno

Locarno, 6-16 agosto 2008

Ai margini del cinema: arte, video, immagine

È al bianco e nero tagliente e agghiacciante di un film quasi mai visto, perchè estremo, che si aggancia il ricordo più netto del 61° Festival del Film di Locarno. Thierry Zéno ha girato *Vaso de Noces* nel 1974, in un cascinale affondato nel nulla di una campagna senza altro orizzonte che se stessa. Il film è duro, radicale, oltre ogni riferimento della più cruda performatività corporale viennese, oltre tutte le trasgressioni possibili dada e tardo-surrealiste. Stranamente non rientra ne *Il cinema come arte sovversiva* di Amos Vogel[1] e trova qualche affinità carsica posteriore, solo nell'abiezione eretica evocata da Ciprì e Maresco. *Vase de Noces* è la storia d'amore di un fattore per una scrofa. I tre neonati porcellini però si ribellano all'ordine. E il fattore, prima di metterli sotto vaso, li impicca. La scrofa non può fare a meno di vederli. E grugnendo impazzita, si suicida. Scivolando lentamente nell'orrore, il giovane fattore la trascina e la seppellisce, si seppellisce, attraversa una fase di elaborata cucina coprofagica, fino all'autoimpiccagione finale. Il silenzio ha affogato il pubblico in un'apnea lunga ottanta minuti. Il festival era ormai quasi finito ed è ancora flagrante il ricordo dell'essersi alzati dalle sedie guardandosi intorno come per un disarmato confronto fisiognomico reciproco. Non è stata del resto la prima volta. Il giorno precedente, stesso luogo, stessa sezione (*Ici et Ailleurs – Tribute to the Royal Belgian Film Archives*), è ancora l'omaggio al festival di Knokke Le Zoute – evento cinematografico seminale, che, in sole cinque edizioni fra '49 e '74, ha disegnato per sempre i confini dello sperimentalismo cinematografico – a scuotere le certezze della visione, con l'estetica *camp* di Jack Smith (*Flaming Creatures*, 1963), con il trionfo del colore a strati di Len Lye (*Free Radicals*, 1958) e quello più delicato di Norman McLaren (*Hen Hop*, 1949), con l'eleganza del tributo al corpo femminile di Steve Dvoskin (*Soliloquy*, 1967) e con Martin Scorsese infine (è il suo *Big Shave*, 1967, a tagliare in profondità la pelle del protagonista rendendola un bagno di sangue in cui si inabissa la visione dello spettatore). Insomma, in una Locarno inebriata dal gusto appiccicoso del cioccolato fondente miscelato alla confettura d'arance del fin troppo generoso omaggio/carta bianca a Nanni Moretti, fuori dalle sezioni del concorso e dei *Cineasti del presente*, le forme della visione anomala tradizionalmente affidate a *Ici et Ailleurs* e a *Play Forward*, sono venute meno. A dire il vero, per quanto eclettica, *Ici et Ailleurs* ha ospitato, oltre al *Tributo al Royal Belgian Film Archives*, un'ottima selezione *Visions of Latin America*, in cui spiccavano peraltro l'inquietante e profondo documentario di Massimo Coppola e Giovanni Giommi *Parafernalia*, e l'antologica *Confini d'Europa* di Corso Salani, di evidente grande attualità e pertinenza. È proprio l'ormai classica sacca indisciplinata ed extra-disciplinare (nei formati, nei mondi di appartenenza, nelle ossessioni), che dovrebbe trovare destinazione naturale nella sezione *Play Forward*, a lasciare in fondo più perplessi. Raccolte in bizzarri programmi, le opere per lo più in video di cineasti sperimentali e di/su artisti visivi (fra cui Teresa Serrano, Ursula Mayer, Stephen Dean, Migue Angel Rìos, Erwin Wurm, uno stucchevole Doug Aitken…), a parte il curioso *Jardim Invisìvel* del brasiliano Roberto Bellini (per quanto purtroppo pericolosamente messo in crisi da una retorica citazione dalle *Città Invisibili* di Calvino), non ha regalato altra impressione se non quella del florilegio piuttosto senza perni e, soprattutto, senza orizzonte di fondo. È così che, a sorpresa, l'arte visiva e il cinema si sono trovate a deflgrare insieme fuori dal programma ufficiale del festival, al centro d'arte de La rada, per l'intensa mostra di Marco Poloni, *Il mare mi ha rifiutato*. Con tre installazioni video e una serie di foto, l'artista svizzero – Poloni è basato fra Chicago e Ginevra, ha partecipato alla 51. Biennale Internazionale d'Arte di Venezia ed è una delle figure più rilevanti, per quanto meno appariscenti, degli affollati territori fra arte visiva e cinema – affronta l'enigmatica vicenda delle fine controversa (o della scomparsa, a seconda dei punti di vista) dello scienziato italiano Ettore Maiorana. E, nella rappresentazione di un mistero, spingendo ai limiti la disponibilità ermeneutica del pubblico con un dispositivo semplice quanto ambiguo, ricercato quanto virtuoso nella messa in crisi di spazio e tempo, Poloni regala – come Zéno per altri versi – la certezza di un orizzonte non solo possibile ma anche fertile, per bordi, margini e mondi fra cinema, arti visive e loro immaginari.

Andrea Lissoni

Note

1. Amos Vogel, *Il cinema come arte sovversiva*, Torino, Studio Forma, 1980.

XXVII Giornate del Cinema Muto

Pordenone, 4-11 ottobre 2008

Copie fiammanti

Com'è tradizione, le *Giornate del cinema muto* hanno contribuito anche quest'anno a reintegrare un'*histoire des copies* continuamente rivista. A lato dei diversi *revival*, con un gusto per la ricerca di frontiera, dai film minori di Feyder a rari cinegiornali austriaci e danesi della Grande Guerra (nel novantesimo anniversario), in linea con una nuova filosofia del restauro, si è restituita ai posteri una frazione di muti in nuove fiammanti copie a colori. Non solo il cinema muto non è mai veramente stato affetto da mutismo, ma paradossalmente, è sempre stato a colori: il colore era, infatti, un suo carattere intrinseco. Fin dal principio, anzi, il colore costituiva un'attrazione in più che poteva ampliare l'atmosfera *larger than life* degli spettacoli. Le prime sequenze a colori si trovano nei "dal vero", nelle cineserie, nei famosi cicli delle rappresentazioni sulla vita di Gesù, con il *pochoir* abilmente steso dalle sottili mani delle operaie Pathé. Nella *féerie*, per esempio, il colore era connaturato al meraviglioso, quanto il b/n al realismo[1]. Di più, qualsiasi inferno doveva incendiarsi di rosso (essendo invisibile un'azione al buio) per soccombere al bianco trasfigurante del paradiso! Tuttavia, senza le imbibizioni in azzurro (elementare effetto notte), i notturni dei muti finiscono per tramutarsi erroneamente in diurni, e in ultima istanza, il film finisce per essere retrocesso ad un fantomatico stadio del "cinema primitivo". Dopo il grido di Luciano Berriatua per l'eresia di *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Friedrich Wilhelm Murnau, 1922) nel 1977 – come poteva il pallido e famelico vampiro aggirarsi tranquillamente in una radiosa giornata di sole? –, dopo che per decenni si sono editate copie "manipolate", in fondo piene di lacune (intese come "interruzioni nel tessuto figurativo"[2]), le politiche sono mutate, le tecniche di restauro anche. Perciò si predilige oggi la copia ripristinata a colori, contrastando la dannosa abitudine in voga fino agli anni Ottanta di liquidare i nitrati di partenza, dopo aver ottenuto una copia in b/n, pensando di "salvare" in tal modo il film. Senza dover scegliere tra un *aut aut*, conservare, restaurare, mostrare, oggi è possibile soprattutto mostrare e Pordenone lo ha dimostrato anche quest'anno.

Così da un dissepellimento della Cineteca Nazionale, per un restauro congiunto tra la Cineteca del Friuli e quella romana, è risorto un esemplare di *travel film*, genere tipicamente a colori nei primi anni del cinema muto. Si tratta di *Gloria. Apoteosi del soldato ignoto* (1921), film documentario che celebra un episodio di storia patria: il mitico viaggio del feretro del milite ignoto da Trieste fino all'altare della patria di Roma, così come fu ripreso dagli operatori della Federazione Cinematografica Italiana e dell'Unione Fototecnici cinematografici tra il 21 ottobre e il 4 novembre 1921. La bara, caricata su un treno speciale, fu condotta a Roma nel giubilo costante di folle reverenti: la manifestazione culminava alla presenza del re Vittorio Emanuele III, con il corteo e la salma del Milite tumulata al Vittoriano, mausoleo reale che diventava qui Altare della Patria. A partire dai materiali del ritrovamento – tre copie e due frammenti positivi su supporto nitrato, estremamente eterogenei tra di loro per lunghezza e montaggio, con didascalie in italiano, spagnolo e portoghese – il restauro si è svolto in due tempi, prima nel 2000, poi nel 2006-7, alla luce di 400 metri riapparsi. Completate le inquadrature mancanti, il film ha ripreso colore, tingendosi delle imbibizioni e dei viraggi originari, o quanto meno delle tinte più simili alle originali. Senza colore, che ne sarebbe stato dell'Apoteosi del soldato? Per dar prova di benedizione pentecostale, il soldato deve, infatti, irradiarsi simbolicamente del giallo-adamantino divampante nella notte della sua assunzione ad emblema di 200.000 altri anonimi massacrati in guerra. Il milite ignoto, infatti, a dispetto del nome, non fu un soldato qualsiasi. Undici salme di caduti, mai identificati, provenienti dai vari campi di battaglia del fronte italiano furono riunite nella Basilica di Santa Maria degli Angeli ad Aquileia. Qui, attraverso un complesso rituale, la madre di un volontario triestino disperso, Maria Bergamas, scelse il caduto senza nome che doveva simboleggiare il sacrificio della nazione intera. Coerentemente, il feretro lasciava la vettura, dopo un turbinio mistico di tunnel viola e blu, interrotti solo dall'azzurognolo celestiale di una benedizione in interno Chiesa, per entrare infine nel radioso mattino romano ed essere calato a notte fonda nel luogo della sua sepoltura. Senza colore, nel finale si sarebbe perso il senso sacro dell'epitaffio conclusivo "alla sua luce s'irradia per sempre lo spirito della storia". Senza quell'esplosione in un crescendo di luce colorata, il milite sarebbe rimasto ignoto a tutti gli effetti, mancando la luce della sua redenzione, mancando la mistica dei notturni

equivalenti ai diurni, insomma mancando di tutta una simbologia.
Similmente, ristabilendo i pigmenti originari, si sdipana insieme la trama di un film complesso e bizzarro come *Umanità* (Elvira Giallanella, 1919). Così si rivela essenziale il ripristino dell'ocra caldo che contrassegna il notturno iniziale, appartenente ad un ordine di reale altro rispetto al fantastico del prosieguo in giallo, viola, arancio, commisti a indicare un tempo sospeso, appena scaturito dal sogno di Tranquillino. Mentre "la rivoluzione sta incendiando il mondo", il bambino intraprende, infatti, un viaggio apocalittico-fantastico sullo sfondo di rovine post belliche. Nel finale, la sua avventura si risolve immancabilmente con l'apparizione speranzosa di un Cristo sul punto di levitare dalla roccia, attorniato da una cordata di bambini. Parimenti, il colore accentua il senso macabro del dramma storico-didattico di *Marie-Antoinette* (Pathé, 1903). Il peculiare giallo Pathé è restituito qui, con dovizia di tintura, nella più ampia varietà delle sue *nuances* arancio al punto da trascolorare infine verso il rosso sangue della rivoluzione giacobina. Con il ripristino del bagno di anilina, appunto in una nuova variante animata di rabbia e vendetta, si rivela la presa della Bastiglia (infuocata) su fondale a *maquette* dipinta.
Mitigando la letterarietà della didascalia, il colore serviva ad intensificare i segni, sommandosi alla gamma dei grigi. Era, infatti, tratto distintivo dell'industria Pathé la capacità d'uso di vasti effetti cromatici[3]. Il colore non fungeva solo da correlativo oggettivo di uno stato d'animo interiore, ma era in grado di combinare un'atmosfera ad un evento e al *leitmotiv* del film stesso, tessendo in un *continuum* emotivo lungometraggi di durata epica, come, caso esemplare, *La rosa sulle rotaie* (*La roue*, Abel Gance, 1923). Per il lancio del DVD, a Pordenone si è proiettato il film, restaurato a colori nel pieno della sua durata originale di 270 minuti, con inserti *à la flâneur* di Blaise Cendrars, accompagnamento dello *score* sinfonico di Robert Israel, al netto di tutte le gamme di rosso che s'idearono appositamente per la prima. All'epoca, dopo quattro mesi di riprese nella fuliggine delle ferrovie di Nizza, anche a costo di risultare *distressing*, Gance immaginava infatti tutta una serie di *tints and tones* violentissimi in plurime gamme di viola e di rosso ad animare, trasfigurandola, la leggendaria locomotiva che doveva innescare un dramma da *bestia umana*.

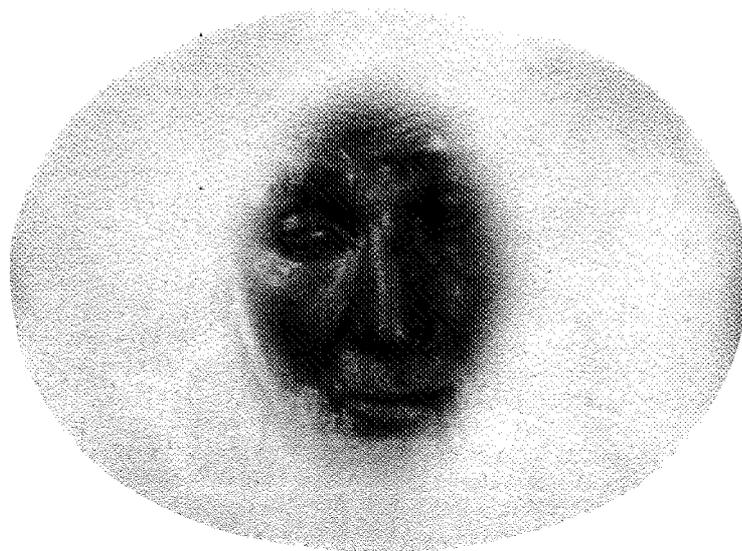
> Gance postpone diverse volte la prima al Gaumont Palace, perché intanto i laboratori avevano trovato nuovi metodi di *tinting and toning*, che, al posto di un seppia infinito, di un rosa o di un blu, permettevano di avere rossi, viola, porpora e verdi. [...] Gance con le sue manie da megalomane voleva servirsi delle ultime innovazioni e s'era imbarcato in un'orgia di bagni: viola tinti di rosa, verdi sfumati di giallo... tutto nel peggiore dei gusti![4]

Con il colore s'accende in tutta la sua violenza la passione che divora il ferroviere Sisifo, il quale si scopre fatalmente invaghito della figlioccia, che, invero, ha rapito quindici anni prima; nell'abisso verde di cui si tinge la luna nel pozzo di casa, si proietta la gelosia prodotta dall'assenzio che intossica il vecchio. Non a caso il rosso e il verde dominano, e già di per sé complementari, servono qui da trasposizione simbolica della malattia morale dei protagonisti, tutte vittime di quell'atto di creazione che, come recita l'epigrafe iniziale da Hugo, "è una grande ruota che nessuno può rimuovere senza schiacciare qualcuno!". Dal montaggio staccato di binari intersecantesi e di cingoli rotanti, si passa al totale dell'interscambio che, fallando, provoca la strage. Al b/n del *footage* di repertorio con la folle corsa della locomotiva, nell'istante del testa coda tra i due treni, in un *flash*, si sostituisce il rosso fiammante della tragedia. E all'imbibizione impressionistica del deragliamento, segue il rosso anche più sanguinolento di un vagone riverso, nel controluce di un orizzonte porpora, con il sole che, come un occhio di Satana, sfonda il cielo da dietro densi banchi di nubi anch'esse rossastre. Grazie al restauro, il colore riappare qui nella fosforescenza del viraggio originario, sorta di brace demoniaca che collide con le *silhouttes* nere degli operai nell'atto di rimuovere i corpi dei martoriati. Segue il b/n e, in ultima battuta, ancora lo scarlatto. Da quest'inferno, in una nicchia rosso sbiadito, quasi rosa, emerge la bimba che provocherà la dannazione di Sisifo: lei, la *rosa* sulle rotaie.

Dunja Dogo

La Roue

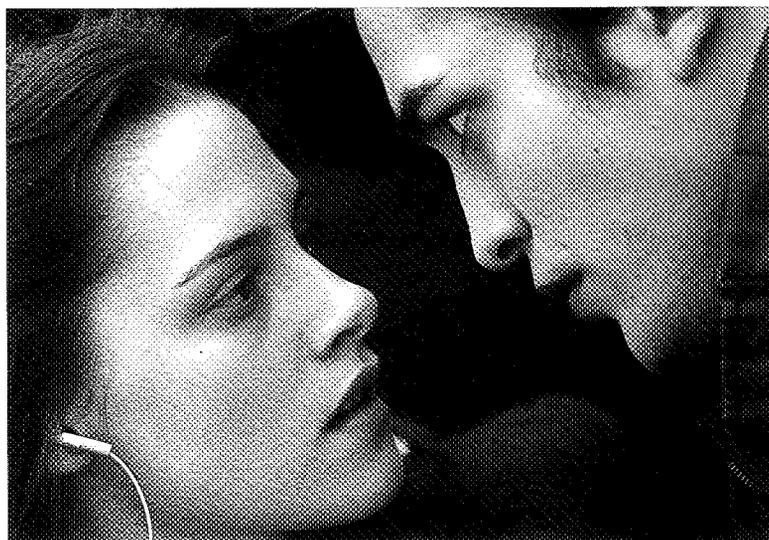
Note

1. Michele Canosa, "Per una teoria del restauro cinematografico", in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale*, Torino, Einaudi, 2001, vol. V, p. 1076.
2. Cesare Brandi, *Teoria del restauro*, Torino, Einaudi, 1977, p. 18.
3. Richard Abel, "Le pubblicità celesti della Pathé", in *Fotogenia*, n. 1, 1994, p. 41.
4. William M. Drew, *Abel Gance's "Tragedy of Modern Times"*, in libretto annesso al film *La Roue*, DVD ed. Flicker Alley, 2008, p. 9.

III Cinema - Festa Internazionale di Roma
Roma, 22-31 ottobre 2008

Indovina chi viene a cena
Twilight (*Twilight*, Catherine Hardwicke, 2008)

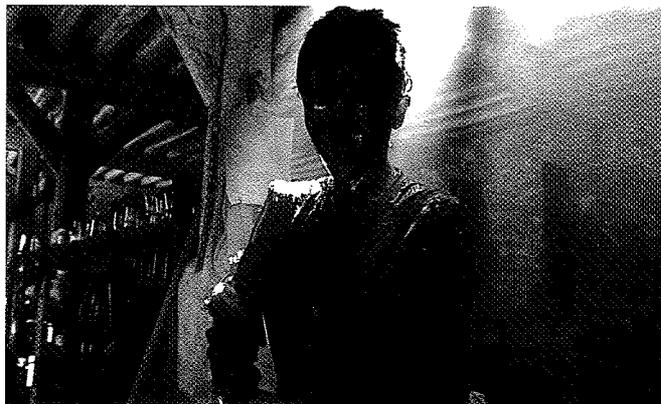
Qualcuno è ancora convinto che un festival di cinema si possa e si debba giudicare in base alla qualità complessiva dei film selezionati. È un giudizio questo che scaturisce dalla malattia della cinefilia, talmente assediata dalle proprie ossessioni da cercare nel programma festivaliero la possibilità di appagare i propri piaceri privati. In realtà, tutti lo sanno benissimo, la qualità dei film selezionati non dipende (quasi) mai dal direttore o dai suoi consulenti. La scelta può essere determinata dalle imposizioni del mercato, dai capricci o dagli interessi di questo o quel produttore, dai giochi diplomatici e geopolitici o addirittura da quel che passa il convento, vale a dire quei film pronti in tempo utile per essere presentati nelle date del festival. L'edizione numero tre della Festa Internazionale del Cinema di Roma, mutata in Festival Internazionale del Film di Roma e diretta da Gian Luigi Rondi, è arrivata in porto con più serenità di quello che le accese polemiche preventive facevano prevedere. Risultato? Medio è lo spessore "medio" del cinema presentato in e out: senza punte, senza scoperte, onestamente autoriale, (in)decentemente consumistico, con rarissimi picchi di urgenza o di scardinamento. La giuria ha fatto il suo lavoro con intelligenza, senza escludere nessuno e senza includere premi "necessari". Sorvolando sul cinema italiano in Concorso e non, antologia istruttiva e letale, afasica e inconcludente di cosa non bisogna (più) fare al cinema, accade anche a Roma di vedere nelle sezioni collaterali, in particolare nell'*altro cinema* di Mario Sesti (ex Extra), film che non avrebbero sfigurato al posto di quelli inseriti in concorso. Ma da sempre la spartizione e la logica delle attribuzioni alle varie sezioni resta la questione più opinabile e misteriosa dell'intero apparato Festa e/o Mostra.

Questa la cronaca dell'ordinarietà. Lo straordinario risiede invece altrove, in quella tempesta ininterrotta che ha annegato gli schermi sotterranei dell'Auditorium e ha (quasi) spazzato via le due tensostrutture costruite per potenziare gli spazi di proiezione festivaliera. Il temporale ha aperto crepe nel muro della realtà e la "Demetrio" è approdata e ha "sbarcato" sul *red carpet* le creature redivive e perturbanti di Stephenie Meyer e sullo schermo quindici minuti delle loro versioni cinematografiche. Gli spettatori, tutti adolescenti, hanno varcato la soglia e raggiunto Forks, la città senza sole nello stato di Washington, dove una mortale innamora un immortale che sopravvive all'intollerabile luce del giorno. Così, insieme alle star, al glamour, alla mondanità e alle contestazioni studentesche a Roma hanno sfilato i vampiri vegetariani di *Twilight*, allestendo un teatro di autosuggestione collettiva. Due le sequenze scelte dai produttori: un invito a cena (la presentazione di Bella ai genitori di Edward) e un primo bacio in volo a perpendicolo sopra il mondo. Nell'America che ha invitato a cena il John Prentice di Sidney Poitier, che ha "abolito" il concetto di razza, che ha integrato gli americani col trattino e ha eletto un presidente nero (figlio di un padre africano e di una madre americana), un vampiro può ben amare e ricevere a casa un'adolescente mortale. *Twilight* è il romanzo di formazione sentimentale di Edward e Bella, che appartengono a differenti comunità di origine e sono alla ricerca della loro identità e di un luogo (mentale) in cui vivere la loro ingombrante eccezionalità (l'adolescenza). Sono l'incarnazione dell'America del XXI secolo, un paese nel quale i bianchi mortali sono destinati a non essere più maggioranza, una comunità impegnata nel più ricco e complesso esperimento multiculturale che si possa immaginare. *Twilight* è un film che scivola su un piano inclinato e separa in due la sfera del creato: da una parte la realtà dei vivi e dall'altra quella dei non-morti. Le due immagini si riflettono e sembrano una il negativo dell'altra, specchiando due adolescenti che capiscono l'amore e la morte, celebrando il connubio tra la norma e l'anomalia, tra l'ordinario e l'incredibile. Come se l'ultima irriducibile alterità fosse quella tra un cuore che batte e uno che non batte più. Tra la presenza o l'assenza di calore di un corpo. La "bella" teenager innamorata di *Twilight* non è la prima a entrare nel Regno dei Morti, accettando che lì sia la vera vita, che lì stia l'abisso di emozioni e desideri, che di lì bisogna passare. Come la Mina di Coppola, Bella scopre una creatura fuori dal comune, con cui instaura un rapporto privilegiato, accettando la sfida d'amore e affrontando le proprie paure indotte da segnali terrificanti. Con *Twilight* risorge Robert Pattinson, fulminato a morte dalla maledizione di Voldemort, e ritorna al cinema il risurgente impudicamente sentimentale, che ha abbandonato castelli ottocenteschi e brughiere desolate per insediarsi in centri urbani e nei problemi della società contemporanea. Nel 1992 Francis Ford Coppola affrontò il mito centrale e storico dell'horror: Dracula, introducendo nuove possibilità per il vampiro cinematografico. Prima di allora il cinema aveva prodotto i *Dracula* di Cristopher Lee e Bela Lugosi e i *Nosferatu* di Murnau ed Herzog, archetipi di enorme fascino, esseri metafisici o maschere ipnotiche fissate nella loro arcana capacità di seduzione. Coppola fu il primo a donare al personaggio letterario di Bram Stoker una complessità interiore, costruendogli un passato ma soprattutto esibendo la sua anima mostruosa e (finalmente) umana. Il Dracula di Gary Oldman mostrava un corpo sofferente, tormentato e desiderante. Partendo dalle pagine del celebre romanzo di Stoker, Coppola finiva per usarle in funzione della sua idea di cinema totale: il suo Dracula ripercorreva e vampirizzava le più celebri versioni cinematografiche, rifiutando l'impiego di effetti speciali per reinventare i trucchi ottici tradizionali, lavorare sulle trasparenze, le sovrimpressioni, i montaggi paralleli. Il cinema è vampiresco ma Dracula non è il cinema. Il Dracula di Oldman è soprattutto un corpo dolorante per desiderio d'amore. Dracula ama. Dracula ama Mina, sposa fedifraga di Jonathan Harker, nell'unica scena dichiaratamente erotica del cinema di Coppola. Nel talamo il sangue è il surrogato del sesso. È l'amore, struggente e profondo, a muovere il Conte di Oldman e l'eterno diciassettenne Edward Cullen. È l'amore ancora a fondare e rivelare la loro umanità, che nasce e si definisce a partire dall'istante in cui hanno percepito la necessità, l'unicità e l'irripetibilità di un sentimento. Sono vampiri che non ci vogliono spaventare. Sono vampiri che ci vogliono sedurre attraversando gli oceani del tempo o volando oltre le nuvole. L'emozione di questi non morti è plateale: piangono d'amore nei secoli, mutano aspetto e scatenano tempeste. Sono sovreccitati e spasimano di lei, della fanciulla a cui mostrano i segni della loro secolare sofferenza nell'attesa della consegna consapevole della sua anima, del suo cuore. La dialettica cristallina tra bene e male, conforme e difforme, si dissolve nell'eterna tensione tra luce e ombra, senso del peccato e amoralità, potere della ragione e suggestione dell'irrazionale amore, che vuole spezzare l'interdetto triste per cui i vampiri "non devono" poter vivere alla luce del sole ma devono continuare ad appartenere alle tenebre. Nella luce lunare di notti che non sono notti e giorni resi incerti dalla luce, in quel risvegliarsi di vampiri al tramonto o in quel mai dormire di vampiri al "crepuscolo", il mito è saturo di eccitazione sessuale ma non c'è rappresentazione di sessualità. L'interesse erotico dei vampiri in amore è ossessivamente orale. Il bacio subentra al morso e lascia intravedere la completa intimità di un desiderio che non può morire. È la sindrome dei "fiori (buoni) del male". Dal peccato nasce l'emozione di un cuore che batte, un corpo dalle infinite forme, giovane, vecchio, seducente e ripugnante, vita e non vita. Il mondo sconvolto si dibatte, ormai mutante dopo l'amore con Dracula ed Edward.

Marzia Gandolfi

Twilight

Science + Fiction 08 – Festival Internazionale della Fantascienza
Trieste, 11-16 novembre 2008

A volte ritornano: la fantascienza "sociale"
Trés Dias (*Before the Fall*, F. Javier Gutiérrez, 2008)
Martyrs (Pascal Lugier, 2008)
Sleep Dealer (Alex Rivera, 2008)
Frontière(s) (Xavier Gens, 2008)
The Objective (Daniel Myric, 2008)

Si è tenuta quest'anno l'ottava edizione del festival triestino dedicato all'esplorazione dei mondi del fantastico, organizzato dal centro ricerche e sperimentazioni cinematografiche La Cappella Underground e caratterizzato da numerose anteprime, retrospettive, eventi speciali ed incontri, succedutisi in una densa settimana. Anche questa edizione si è caratterizzata per ricchezza e una certa eterogeneità di temi e contenuti che se da un lato ha deviato in parte dal "topic" dichiarato del Festival, d'altro canto ha permesso di visionare all'interno della manifestazione, accanto a nuove tendenze e film di culto del cinema sci-fi – *2001: Odissea nello Spazio* (*2001: a Space Odyssey*, S. Kubrick, 1968), *Barbarella* (R. Vadim, 1968), *Ultimatum alla Terra* (*The Day the Earth Stood Still*, R. Wise, 1952) –, anche produzioni di genere fantasy, horror e persino documentario, con la presentazione, ad esempio, di *Encounters at the End of the World* (2007), il divertente e divertito documentario realizzato da Werner Herzog durante il suo soggiorno presso la base americana di McMurdoc in Antartide, in un paesaggio spesso "alieno" e lunare, del tutto in tono con la kermesse. Vincitore del Premio Asteroide di quest'anno, *Trés Dias* di F.J. Gutiérrez, a conferma di una tendenza in atto già dalla scorsa edizione che vede il cinema ispanico tra i protagonisti del festival per numero e qualità di pellicole. Restano solo tre giorni alla fine del mondo a causa dell'inevitabile impatto con un meteorite e l'intero pianeta si trova improvvisamente allo sbando. Ale e sua madre decidono allora di raggiungere i nipoti rimasti soli e isolati in campagna, nascondendo loro la verità sul destino del pianeta affinché trascorrano serenamente le ultime ore della loro esistenza; questo fino al momento in cui vengono raggiunti da un misterioso e inquietante personaggio che si proclama vecchio amico del loro padre. A ben vedere nel film il tema fantascientifico, l'impatto col meteorite, rimane di fatto sullo sfondo: causa scatenante gli eventi, letteralmente alfa e omega dell'intera vicenda. La pellicola passa invece, in modo riuscito, attraverso il giallo, la suspense e l'azione, con un breve accenno anche al romanticismo, unica nota forse stonata perché approssimativa e non indagata a sufficienza in una narrazione altrimenti durissima ma ben congeniata, come ha polemicamente evidenziato la brava interprete Mariana Cordero, presente in sala. Altra produzione in gara e meritevole di uno sguardo più approfondito, se non altro per le numerose polemiche che l'hanno accompagnata all'estero con tanto di millantati svenimenti in sala, è *Martyrs*, coproduzione franco-canadese diretta da Pascal Lugier, già regista di *Sant'Ange* (2004). Il film, sottoposto in Francia a censura, cosa che non accadeva da dieci anni almeno e che ha causato per questo vive proteste e coalizioni pro-libertà d'espressione, esordisce con il ritrovamento di una ragazzina denutrita e martoriata, in fuga per le strade di una non meglio precisata città francese. Quindici anni più tardi, la stessa irrompe in cerca di vendetta in casa di una "normale" famiglia nei cui membri è convinta di aver riconosciuto i suoi aguzzini di un tempo. La pellicola si sviluppa, poi, come un vero e proprio inno alla sofferenza, tra fiumi di sangue, allucinazioni e atti di autolesionismo, in un crescendo di violenza gratuita che vorrebbe invece essere motivata da pretese di misticismo, di fatto assolutamente "mancate". Tra i mille difetti di una pellicola che punta troppo in alto, mentre il suo *plot* ha ben poco da aggiungere rispetto alla tradizione orrorifica, bisogna però riconoscere l'originalità con cui il film affronta la vicenda narrata secondo un registro sostanzialmente inverso rispetto a quello tipico del genere: siamo infatti da subito immersi, *ex abrupto*, in un clima violento e sanguinario, mentre con l'avanzare della narrazione l'elemento più brutale viene affrontato in modo sempre meno diretto, seppur la violenza si faccia anche più terribile fino a conseguenze estreme in occasione del martirio a cui viene sottoposta la protagonista. A differenza di quanto avviene nei film splatter, dunque, la macchina da presa non indugia sui dettagli più cruenti, ma tende ad usare, in crescendo col procedere della narrazione, il meccanismo della reticenza facendosi allusiva attraverso l'allontanamento fisico dai soggetti inquadrati e l'uso del fuoricampo. Anche l'ambientazione è in linea con questo approccio atipico rispetto al genere cui la pellicola appartiene, e si modifica con l'evolversi della vicenda, che anziché svolgersi in locali progressivamente sempre più sordidi e fatiscenti, come da manuale, diviene invece via via più rarefatta e asettica.

Frontière(s)

Nel variegato *parterre* della manifestazione merita, poi, almeno una citazione *Chemical Wedding*, diretto da Julian Doyle e sceneggiato da Bruce Dickinson, ex-*frontman* del gruppo heavy metal Iron Maiden. Il film, curioso negli intenti ma decisamente poco riuscito, si ispira ad Aleister Crowley, poeta, occultista e mito di molti rockers del calibro di Mick Jagger e Jimmy Page. Inoltre, è bene ricordare anche *Akumu tantei 2* (*Nightmare Detective 2*) sequel del celebre film di Shinya Tsukamoto. Il film, rispetto al precedente, risulta un po' più scontato nella trama che lo avvicina ad altri classici dell'horror nipponico. La pellicola è comunque ricca di momenti carichi di tensione e in grado di far scorrere più di un brivido lungo la schiena. La regia di Tsukamoto si conferma suggestiva e spettacolare, alternando movimenti di macchina frenetici ad attimi di pausa, nello stile personale e caratteristico del regista.
Volendo, però, identificare nel vasto programma proposto un carattere distintivo di particolare rilevanza, possiamo individuarlo nel ritorno di interesse, dopo anni di pressoché totale oblio, per la cosiddetta "fantascienza sociale". Tra le pellicole presentate possiamo, infatti, ricondurre a questo filone un film come il messicano *Sleep Dealer* di Alex Rivera, che narra di un angosciosamente possibile futuro dove l'acqua è un bene prezioso controllato da compagnie private che vi speculano, obbligando i *campesinos* messicani a procacciarsi lavoro illegalmente presso la frontiera con gli Stati Uniti, nella speranza di poter emigrare. Gli Usa xenofobi hanno, però, risolto il problema immigrazione utilizzando i messicani da oltre confine: questi sono costretti a passare interminabili, insalubri ore connessi alla rete per comandare a distanza robot lavoratori. Altro film della manifestazione inscrivibile in questa corrente dal risvolto sociale è il decisamente cruento *Frontière(s)* del francese Xavier Gens: in una Francia segnata da *banlieus* in fiamme e prossima a elezioni presidenziali che vedono contrapporsi un candidato conservatore ed uno di estrema destra, un gruppo di giovani delinquenti, per sfuggire alla polizia, trova rifugio in una locanda isolata che nasconde in realtà un gruppo di neo-nazisti cannibali. Nonostante il film sia più prossimo all'horror-splatter che alla fantascienza, ritroviamo, anche qui, la presenza di temi sociali oggigiorno sentiti, quali la xenofobia e l'odio razziale, unitamente all'abbozzo di un mondo possibile – per dirla "alla Eco" – inquietantemente plausibile seppur portato all'eccesso per ovvie ragioni narrative. L'attualità si ripresenta, almeno in parte, anche in *The Objective* di Daniel Myric, già noto al grande pubblico per il fenomeno *The Blair Witch Project* (1999). Due mesi dopo l'attacco al World Trade Center una squadra speciale viene mandata in missione nel deserto afgano, luogo che nessun popolo è mai riuscito a conquistare o controllare: né gli Inglesi, né i Russi, né gli Americani. Questo perché nelle aree desertiche del Paese si cela un misterioso, e fantascientifico appunto, segreto. Nel film elementi estremamente reali, quali il fronte mediorientale così come può essere vissuto dall'esercito statunitense ed il problematico confronto con la popolazione locale, si uniscono ad alcuni dei *topoi* tra i più tipici della fantascienza: un gruppo isolato, eventi misteriosi, leggende e superstizioni, apparizioni aliene e oggetti volanti non identificati. Ciò che traspare da queste pellicole affacciate sul sociale è, dunque, una lettura sconfortante per quanto suggestiva – e forse figlia di tempi non facili – del presente, sia esso proiettato nel futuro piuttosto che in una realtà alternativa: non ci resta, dunque, che confidare o nella funzione catartica di queste rappresentazioni, o in tempi migliori.

Laura Sangalli

XXVI Torino Film Festival
Torino, 21-29 novembre 2008

Il chiaro percorso del cinema di Oguri Kohei

Muddy River (*Doro no kawa*, 1981)
For Kayako (*Kayako no tameni*, 1984)
The Sting of Death (*Shi no Toge*, 1990)
Sleeping Man (*Nemuru Otoko*, 1996)
The Buried Forest (*Umoregi*, 2005)

Il secondo ed ultimo anno del Torino Film Festival sotto la direzione di Nanni Moretti (passata ora a Gianni Amelio), si è distinto per un programma particolarmente ricco... forse troppo, tra film in concorso, retrospettive, sezioni collaterali, omaggi, cortometraggi, mediometraggi e chi più ne ha più ne metta. La kermesse ha visto uscire vincitore il duro *Tony Manero* di Pablo Larraín, bel film ambientato nel Cile del 1978, in cui la brutalità che scandisce la vita del protagonista si fa riflesso della violenza di Stato negli anni della dittatura di Pinochet, così come la sua perdita e ricerca di identità riflettono quella dell'intero Paese. Come già accaduto per le precedenti edizioni, il festival si è, però, fatto particolarmente apprezzare per le ampie e curate retrospettive: la prima, copiosissima, dedicata a Roman Polanski; la seconda, particolarmente pregevole, intitolata al "più americano dei registi francesi", Jean-Pierre Melville; la terza, coraggiosa ma un po' più sconclusionata, rivolta alla British Reinassance, che ha riunito una caleidoscopica varietà di produzioni in forza del semplice fatto di essere britanniche e post anni Ottanta, senza convincere fino in fondo. A queste tre retrospettive ufficiali si può poi, "ufficiosamente", aggiungerne una "mezza" in più, nata come omaggio al regista Oguri Kohei e sviluppatasi, di fatto, come una retrospettiva vera e propria, avendo ripercorso l'intera opera del cineasta nipponico, composta del resto di sole cinque pellicole per quasi trent'anni di carriera. Cantore acuto della realtà del Giappone dal secondo dopoguerra a oggi, sospeso tra l'onirico e il realistico, il pluri-premiato Oguri si è guadagnato una candidatura all'Oscar per il miglior film straniero con la sua opera d'esordio, *Muddy River* (1981), un Gran Premio della Giuria e un Premio FIPRESCI a Cannes con *The Sting of Death* (1990) oltre a numerosi altri riconoscimenti.

Muddy River è l'adattamento dall'omonimo romanzo di Teru Miyamoto e racconta di un gruppo di ragazzini, nell'Osaka post bellica di un Giappone ancora non interamente ripresosi dall'esperienza del secondo conflitto mondiale. Decisamente rétro, oltre all'ambientazione, sono anche il genere e lo stile del film: si tratta infatti di uno *shomingeki*, dramma tradizionale nipponico di stampo neorealista in disuso da decenni, realizzato in un sorprendente bianco e nero "slabbrato" che lo fa sembrare una pellicola di quegli stessi anni Cinquanta in cui il film trova svolgimento. La storia narra l'intensa e breve amicizia tra Nobuo, figlio del gestore di un ristorante sulle sponde del fiume Aji, e due ragazzini, fratello e sorella, che abitano su di un barcone assieme alla madre, datasi alla prostituzione dopo la morte del marito in guerra. Il film accompagna il giovane Nobuo attraverso varie esperienze, come la conoscenza della morte, di cui il Giappone post-bellico è pregno, verso la consapevolezza dell'età adulta per lasciarsi alle spalle la spensieratezza dell'infanzia. Il fango che dà titolo al film è, per il regista, l'essenza stessa del fiume: come l'acqua che alla fonte è limpida, ma nel suo percorso verso il mare, nella sua trasformazione da ruscello in rio, diventa sempre più fangosa, così procede la vita dell'uomo che "si sporca" attraverso l'esperienza della crescita. È dunque il fango dell'umanità che il regista vuole celebrare.

Anche il secondo film di Oguri, il rarefatto *Kayako no tameni*, è un dramma e di nuovo, il regista, nella sua narrazione parte dalla storia, quella del Giappone post bellico, dedicando questa volta attenzione alle non facili condizioni degli immigrati coreani nel Paese. La vicenda, tratta da un romanzo di Hwe-Song Lee, narra d'un amore struggente e impossibile tra due giovani, e si sviluppa in una serie di complessi andirivieni tra Giappone e Corea, passato e presente, movimento e immobilità. Da qui parte la prima riflessione metatestuale del regista che, individuando alla base della creazione del cinema la "fede nel movimento" – ripensando allo stupore dei primi spettatori di fronte a proiezioni quali quelle dei treni in corsa –, si interroga ora, dopo un secolo di storia dalla nascita della settima arte, sulla questione di cosa sia davvero *movimento*: in questo film il regista vuole far percepire, infatti, un moto che, piuttosto che esteriore, è invece "interno" ai personaggi, figure immobili e ostaggio di un Paese ostile.

Sempre nel Giappone "ferito" degli anni Cinquanta si ambienta anche il terzo e il più duro dei film di Oguri, apice di questa prima parte del suo percorso artistico: *The Sting of Death*, film che, attraverso l'allegorica rappresentazione di un insano rapporto di coppia, si propone di rappresentare la condizione spirituale dei giapponesi nell'immediato dopoguerra, interrogandosi sulla capacità dell'uomo di riemergere dall'abisso. Miho e Toshio sono felicemente sposati e hanno due figli. Quando Miho scoprirà, però, la relazione del marito con un'altra donna, attraverserà una profonda crisi spirituale che si trasformerà in ossessione, e finirà col travolgere l'intero nucleo famigliare e trascinarlo verso la follia. Il film rappresenta lo strappo più lacerante nel sentire dell'essere umano, accostabile appunto a quello dell'intero Giappone post-bellico, spezzato nelle proprie illusioni. Tale "strappo" viene reso anche a livello stilistico attraverso una narrazione che si fa ellittica, mentre l'inquadratura si stringe sui personaggi e diviene essenziale, indagatrice e spietata. L'impianto della pellicola è tanto forte, il peso così grave, che difficilmente sarebbe stato possibile per il cineasta proseguire nella stessa direzione, e continuare a indagare questa frattura spirituale dell'uomo moderno e nel contempo endemico dell'intero Sol Levante in un certo momento della sua storia. Così il film successivo sembra segnare una svolta nel modo di procedere di Oguri, che passa a narrare di un Giappone oramai spiritualmente riappacificato con se stesso; tale svolta non rappresenta, però, un passo indietro del cineasta, che rimane su posizioni estreme per quanto riguarda l'audacia delle soluzioni narrative, anche se ben diverse dalle precedenti. Con *The Sleeping Man* il clima del racconto comincia, dunque, a farsi sereno, leggero, affabulatorio, quasi magico, seguendo le vicende di una serie di personaggi che gravitano, in modo diverso e per diverse ragioni, attorno ad un uomo in stato comatoso da tempo, Takuji, fino a quando questi sembra decidersi ad abbandonare il proprio corpo per trasformarsi in un alito di vento. Con i temi affrontati, dicevamo, Oguri cambia anche il *modo* di narrarli e la riflessione linguistica del regista prende allora una piega differente: non è più indirizzata a raccontare una vicenda che segua uno sviluppo lineare, da un punto d'inizio alla conclusione, ma al contrario mira ora a permettere a ciascuno di trovare il proprio itinerario, i propri punti di arrivo e partenza. Allo stesso modo, Oguri sostiene che mentre la maggior parte dei film sono fatti per poter essere seguiti attraverso i dialoghi, la gente non sia cresciuta ascoltando solo parole e la narrazione possa essere portata avanti anche per diverse vie, attraverso la musica o le immagini, che come il racconto nascondono una moltitudine di significati che spetta a ciascuno interpretare secondo un suo proprio percorso. A partire da *The Sleeping Man*, dunque, il cineasta piuttosto che narrarci vicende o avvenimenti, comincia a rappresentare storie intimiste e poetiche, ai confini dell'onirico, fatte di suggestioni create attraverso le immagini e i suoni. La narrazione, intesa nel senso tradizionale del termine, sembra allora rimanere sospesa, in una bolla (a)temporale, in una foresta pietrificata appunto, come in *Umoriegi*, ultimo film del regista e apoteosi del suo rinnovato modo di procedere, punto d'incontro tra favola e realtà. Non conta più l'avanzare della storia, che si fa astratta, ma la percezione sensibile dell'esperienza della proiezione. Oguri Kohei sembra, dunque, aver seguito nella sua opera un percorso netto, preciso, in un certo senso circolare, anche se non concluso, che parte dal peso della storia per arrivare alla leggerezza della favola, procedendo dalla gretta concretezza del cavallo bloccato nel fango con cui si apre il suo primo film, alla levità del rosso cavallo di carta che volteggia nel cielo sopra la foresta pietrificata del suo ultimo lavoro.

Laura Sangalli

Muddy River

Immagine (in) movimento

Le nuove frontiere dell'animazione

L'animazione salva il cinema? Più che una domanda, l'affermazione pare una certezza, a patto di comprendere a fondo ciò di cui stiamo parlando. A livello di grande consumo e di distribuzione internazionale, non vi è alcun dubbio che l'animazione al cinema rappresenti una delle rare certezze che gli esercenti, di stagione in stagione, possiedono. Sottoposti alle oscillazioni del mercato e all'incostanza del pubblico, non possono essere certi fino in fondo dell'affidabilità garantita dai singoli generi. Si chiedono: quanto durerà la passione per il fantasy? Che fine ha fatto la commedia in stile Meg Ryan? Dove sono finiti i grandi mélo come *La mia Africa* o *Il paziente inglese*? Come sostituire il tramontato Benigni? Perché il clamoroso, indicibile successo planetario di *Il cavaliere oscuro* non ha funzionato da noi? Una sola cosa sanno per certo: con l'animazione vanno sul sicuro. Tra i primi incassi dell'anno, i film di Dreamworks, Disney, Pixar, Blue Sky non mancano quasi mai – anche a fronte di qualche sorpresa negativa (*Ortone e il mondo dei Chi*) e di qualche pellicola giudicata troppo adulta dal nostro pubblico (*Wall•E*).

Dunque, da questo punto di vista, l'animazione salva il consumo di cinema, in Italia e probabilmente anche all'estero. Ma in quale altro modo potremmo rafforzare questa affermazione?

Pensiamo a quanto sta avvenendo nel cinema tradizionale. Si dice che i new media stiano erodendo, anche linguisticamente, gli spazi del cinema commerciale, e che – ormai – di fronte a opere come la nuova trilogia di *Star Wars* o ai megaprodotti delle saghe supereroistiche, i confini tra film *live* e film *animato* siano molto labili. E non parliamo poi di quelle tecniche come la *motion capture* che teorizzano l'abbattimento delle frontiere a partire dalla propria stessa applicazione. L'animazione, dunque – più e meglio del cinema inteso come dispositivo della riproduzione fotografica della realtà – si può facilmente adeguare ai nuovi media e all'avvento del digitale, come dimostra chiaramente l'ultima generazione di lungometraggi per bambini.

Se poi volessimo dare ospitalità anche ai giudizi critici, potremmo notare come non di rado i commentatori e gli specialisti siano d'accordo nell'affermare che la "ricetta" della Hollywood classica oggi si ritrova in *Ratatouille* o *Cars* piuttosto che nei sempre più affastellati blockbuster *live*. Tutto ciò ha permesso all'animazione di uscire dalla riserva indiana del film per famiglie e di proporsi apertamente come ipotesi estetica e formale per un cinema americano rinnovato, tecnologicamente all'avanguardia, ma anche neoclassico, tradizionale e per tutti i gusti.

Ecco perché abbiamo pensato che fosse giusto, per *Cinergie*, fare i conti con l'animazione contemporanea, a partire proprio dal rinnovamento radicale delle sue caratteristiche espressive. Due dei saggi iniziali dello speciale, d'altra parte, ricordano come l'animazione – di per sé – possa anche non essere considerata una forma di cinema. Questa tesi – anziché ridurre il nostro spazio di manovra – ci stimola a osservare l'universo animato con strumenti molto flessibili, e ci ricorda che i linguaggi animati abitano i luoghi più impensati. Ed ecco l'altra ragione per la quale, da subito, abbiamo considerato riduttivo concentrarci solamente sul rapporto tra animazione, new media e cinema di prima visione. E abbiamo pensato di costruire un gruppo di interventi molto variegato sull'animazione online, sull'animazione underground, e sull'animazione a contatto con l'ambito delle pratiche artistiche contemporanee. Si scopre, come sempre accade, che il massimo della visibilità e il minimo della nicchia sono più osmotici di quanto si tenda a credere e che – nell'animazione più che altrove – la porosità garantita dai new media e dall'informatica è destinata a costituire una grande ricchezza.

Il mare magnum dell'animazione contemporanea contempla ogni possibilità. Si può facilmente notare – in alcuni casi partendo proprio dagli studi di caso che seguono – come l'animazione sia un terreno di negoziazione con il "narrativo" da parte di figure artistiche dalle provenienze più disparate. Si pensi agli autori di fumetto e illustrazione che hanno cominciato ad animare alcuni lavori (*Peur(s) du noir*, per fare un esempio); a coloro che provengono dall'arte di strada e dal graffitismo (come il writer Blu); agli artisti della web art e agli esperti di linguaggi informatici, che lavorano sul crinale sospeso tra arte del software e animazione. O al caso *Machinima*. E gli esempi potrebbero proseguire.

Animazione, oggi, significa dunque da una parte l'aprirsi di potenzialità pressoché infinite di espressione "non *live*"; e dall'altra approdare a forme narrative e *visibili* anche per frequentatori di pratiche artistiche fino a questo momento assai lontani, e magari un po' sospettosi nei confronti di questa forma espressiva. I perimetri dell'animazione, i suoi linguaggi vecchi e nuovi, le sue interazioni e rimediazioni nei confronti degli altri mezzi devono essere studiati da capo, a partire dal dato più evidente: i new media sembrano aver liberato un'arte, finalmente libera – come meritava – di viaggiare tra le immagini in movimento senza più vincoli industriali.

Roy Menarini

Film citati

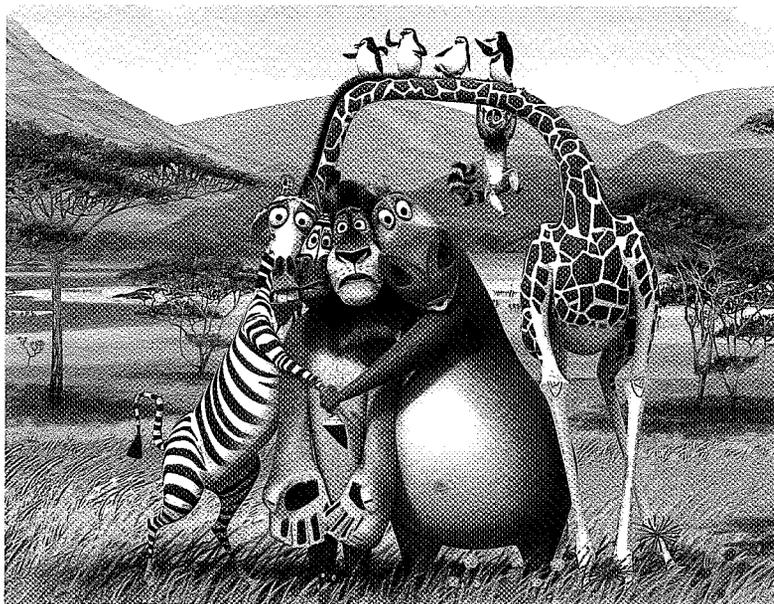
Cars (John Lasseter, Joe Ranft, 2006).
La mia Africa (*Out of Africa*, Sidney Pollack, 1985).
Il paziente inglese (*The English Patient*, Anthony Minghella, 1996).
Ortone e il mondo dei Chi (*Horton Hears a Who!*, Jimmy Hayward, Steve Martino, 2008).
Peur(s) du noir (Blutch, Charles Burns, Marie Caillou, Pierre Di Sciullo, Lorenzo Mattotti, Richard McGuire, 2007).
Ratatouille (Brad Bird, Jan Pinkava, 2007).
Wall•E (Andrew Stanton, 2008).

In principio era l'equivoco

Qualsiasi discorso sul cinema d'animazione dovrebbe partire da un breve saggio di Alexandre Alexeieff pubblicato in *Cartoons. Cento anni di cinema d'animazione*:

> [...] Il FILM D'ANIMAZIONE è vittima di un errore di classificazione, o piuttosto di *due* errori. Uno consiste nel confonderlo con il disegno animato (come si potrebbe confondere un aeroplano con un aquilone); un altro nel considerarlo come una specie di "cinema", mentre potrebbe altrettanto bene trattarsi di PITTURA, di DISEGNO, di INCISIONE o anche di SCULTURA in movimento. (Si considera forse un ritratto dipinto a olio come una specie di fotografia?).
> Questa confusione tra l'ANIMAZIONE e il "cinema" data dalla prima proiezione cinematografica dei fratelli Lumière a Parigi nel 1895. Ora, Emile Reynaud mostrava il suo THEATRE OPTIQUE al museo Grèvin già nel 1892. Tutte le immagini di Reynaud erano disegnate a mano. Si assicura che l'invenzione del "cinema" era coperta dai brevetti di Reynaud: che non ebbe denaro sufficiente per fare causa ai fratelli Lumière, e vincerla.
> Comunque sia, è legittimo considerare il cinema come un caso particolare di animazione, una sorta di sostituto industriale a buon mercato; destinato a sostituire l'opera dello spirito di un artista come Emile Reynaud per mezzo della fotografia di modelli umani in movimento.
> [...] Il cinematografo dei fratelli Lumière eclissò dunque con la più grande facilità del mondo l'Animazione di Emile Reynaud: il prodotto industriale vinse facilmente sull'opera dell'ingegno, perché si rivelò meglio commerciabile[1].

L'animazione dunque non è un genere cinematografico ma una diversa forma di riproduzione dell'immagine in movimento, più affine alle arti figurative che alla fotografia, capace di esprimersi attraverso generi e tecniche diverse che spesso, nell'inevitabile processo di industrializzazione del cinema, hanno assottigliato il confine tra produzione artistica e popolare. Ma nei decenni si è radicata l'idea che animazione equivalga a disegno animato e che quest'ultimo sia solamente quello messo a punto negli studi statunitensi, molto fluido nel movimento, capace di mescolare commedia e dramma (si pensi a *Bambi* o a *Biancaneve e i sette nani*[2]), tendente al realismo ma attratto dall'umorismo surreale (ancora Disney e, opposto e simmetrico, Tex Avery), pensato per i bambini e solo eccezionalmente destinato agli adulti. Quando il "fratello maggiore del cinema accettò il ruolo di cadetto"[3] implicitamente accettò anche che i contributi dei suoi artisti venissero considerati di minore peso rispetto al cinema dal vero. All'animazione si è comunque riconosciuta una componente artigianale, un lavoro certosino e paziente: le migliaia di disegni su fogli di acetato o, più recentemente di PVC, e la laboriosa creazione dei modellini e le lunghe pose della stop-motion hanno senz'altro contribuito a quella "mitologia animata" tanto affascinante quanto in odore di ossessione. Tale stereotipo non prevede l'utilizzo del computer perché questo sembra semplificare eccessivamente il processo creativo negando l'abilità nel disegno richiesta agli animatori. Ma la tecnologia è di per sé neutra e dà risultati diversi a seconda di come viene impiegata, dunque il computer può assecondare lo stereotipo ed essere il simbolo della riproduzione seriale, oppure può cercare nuove vie e permettere soluzioni grafiche innovative. Più spesso però genera una sorta di terza via in cui le due componenti cercano un equilibrio e una convivenza.

Il primo archivio di movimenti labiali, gesti e situazioni da riutilizzare in animazioni diverse è stato realizzato negli studi di Hanna e Barbera: a partire dagli anni Sessanta, la creazione di *sit-com* animate come gli *Antenati* richiedeva di contenere i costi e i tempi di realizzazione e dunque poter recuperare un movimento senza doverlo sviluppare di nuovo era un'esigenza economica piuttosto che estetica. Ma l'animazione computerizzata conosce anche un altro percorso, parallelo e sperimentale. Alla fine degli anni Settanta Stan VanDerBeek, già autore di caustici *cutout* a sfondo politico, realizza, con il supporto della Nasa, alcuni cortometraggi per dimostrare le potenzialità della grafica computerizzata. Nello stesso periodo il programma Sketchpad messo a punto dal MIT per le simulazioni di volo e la cartografia, è usato per esperimenti astratti in bianco e nero. Un considerevole passo avanti viene fatto con l'impiego di calcolatori come Scanimate o Caesar che non sintetizzano più immagini numeriche ma immagazzinano nella memoria del computer gruppi di forme geometriche in cui ogni punto luminoso sullo schermo televisivo (pixel) è trattato come una singola informazione. Questo procedimento permette di realizzare immagini definite e realistiche in un tempo minore e a un costo contenuto. Lo sviluppo delle tecnologie e il loro impiego si sviluppa sempre più velocemente per tutti gli anni Settanta e Ottanta. Nel 1972 l'applicazione grafica del software Syntha Vision, un programma sviluppato per la valutazione della propagazione delle radiazioni nucleari, viene testata in *Incontri ravvicinati del terzo tipo* e nel 1982 viene usata estesamente per *Tron*[4], una pietra miliare nella storia dell'animazione e degli effetti speciali computerizzati. Nel 1971 George Lucas fonda la Lucasfilm e nel 1975 crea Industrial Light and Magic, ancora oggi lo studio di riferimento per la produzione di effetti speciali analogici e digitali. Nei primi anni Ottanta John Lasseter, allora dipendente della Disney e animatore di disegni animati tradizionali, dirige per Lucasfilm *The Adventures of André and Wally B.* (1984-1985), un cortometraggio di animazione computerizzata. L'anno successivo Lasseter dà vita insieme a Steve Jobs, fondatore di Apple, e al programmatore Edwin Catmull, a un proprio studio chiamato Pixar.

Madagascar 2

Mostri (di bravura) & Co

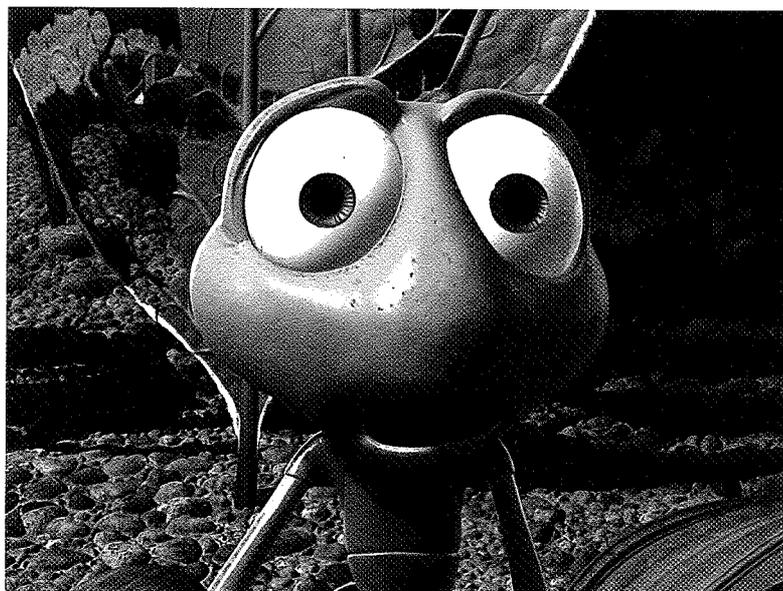
Il neologismo Pixar nasce dalla fusione di due parole: *pixel* e *art*, ovvero tecnologia e sensibilità artistica. *Luxo jr.*, il cortometraggio diretto da Lasseter nel 1986, può essere considerato un manifesto programmatico. Il protagonista è una lampada Luxo (un modello da tavolo realmente prodotto da un'industria norvegese) il cui "cucciolo" gioca a palla con irruente allegria. Tutte le caratteristiche peculiari dei successivi lungometraggi di Lasseter sono contenute in questi due minuti di animazione pulita ed efficace, in cui il fotorealismo degli oggetti non cede mai alla tentazione di antropomorfizzarli e in cui l'essenziale scenografia permette di concentrarsi sulla vasta gamma di stati d'animo espressi dalle due lampade. Le caratteristiche che hanno costruito lo stile Pixar film dopo film sono tanto semplici da individuare quanto complesse da applicare. In Lasseter (ma anche in Andrew Stanton, Pete Docter e Brad Bird) si trova un sincero interesse per gli oggetti e i soggetti da animare, una curiosità vivace e uno stupore infantile per quei mondi, grandi e piccoli, che sfuggono all'attenzione dei più e che potrebbero esistere anche senza gli umani. Verso questi ultimi l'interesse dei creativi della Pixar è andato modificandosi nel corso degli anni, cercando un modo diverso di descriverli e metterli in relazione con il resto del mondo. Negli anni Ottanta la rigidità delle loro espressioni e dei loro movimenti poteva essere un grosso handicap ma a Lasseter interessava concentrare l'attenzione sugli oggetti inanimati, così uomini e donne avevano il ruolo di comparse oppure di protagonisti scelti casualmente tra i molti disponibili. Ma già nel 1999 la mimica umana risulta meno caricaturale ed ecco crearsi un punto di incontro tra gli esseri umani e i mostri, i robot, i supereroi, i pesci, i giocattoli. Anche se dalla fine degli anni Novanta la mimica umana risulta meno caricaturale, le persone restano dei caratteristi di lusso e il loro aspetto è più iconico di quello degli animali o degli oggetti. Ad esempio, in *Ratatouille* (Brad Bird, Jan Pinkava, 2007) Alfredo e Colette (ma anche lo chef Skinner o il critico

Anton Ego) risultano meno sfumati e complessi rispetto al topo Remy. Questo cambio di prospettiva si riflette anche sull'aspetto e sul movimento dei personaggi: la pelliccia di Remy è colpita da numerose, sottili sfumature di luce e si muove in modo naturale, ovvero complesso e pieno di variazioni. Al contrario i capelli di Colette si muovono come una massa compatta – "disegnata", verrebbe da dire.

Corti e lungometraggi della Pixar sono costruiti a strati: ci sono elementi della sceneggiatura che sono pensati per i bambini e altri, meno evidenti, che attirano l'attenzione di un pubblico adulto o dai gusti più raffinati. Scegliendo di fare dei giocattoli i protagonisti di una storia è inevitabile non attingere a Ladislaw Starewitch; raccontando una storia di mostri non si può dimenticare Harryhausen; parlando di un futuro lontano non si possono ignorare *Guerre stellari* o *2001: Odissea nello spazio*; introducendo una bambina sadica non è facile rinunciare alle note di *Psycho*[5], ma in nessun caso lo spettatore ha l'impressione che quei richiami alla storia del cinema sopperiscano a una mancanza di idee originali. La forma più sottile di citazione è quella di girare un film animato usando gli stessi formati dei film dal vero a cui si riferiscono, in modo da creare l'illusione che ciò che scorre sullo schermo sia stato filmato concretamente su un set pur essendo il prodotto di una serie di algoritmi. Per esempio il software usato per *Wall•E* (Andrew Stanton, 2008) simula le immagini ottenute con la macchina da presa Panavision che utilizza il 70 mm, la stessa usata per girare i più importanti film di fantascienza degli anni Sessanta e Settanta. Il ricorso a professionisti del cinema dal vero rafforza questo effetto: sempre in *Wall•E* la supervisione della fotografia è stata affidata a Roger Deakins che solitamente lavora con i Coen, e gli effetti sonori sono di Ben Burtt, autore dei suoni robotici di *Guerre stellari*. L'illusione che quello che lo spettatore vede sia un film girato su un set è rafforzata dall'introduzione dei ciack sbagliati nei titoli di coda o delle comparsate dei protagonisti di un film in un titolo successivo. L'iperrealismo dell'irrealtà è sicuramente una caratteristica essenziale dello "stile Pixar", ma la fortuna di pubblico e critica ottenuta dallo studio di Emeryville si è costruita anche sulle storie originali, su uno stile di comunicazione morale ma privo di moralismo e complessivamente rispettoso dell'intelligenza dello spettatore.

Nel 2004 il CEO della Disney, Michael Eisner, decide di chiudere gli studi di animazione tradizionale che si trovano in Florida perché è convinto che si debba puntare esclusivamente sull'animazione digitale tridimensionale, soprattutto dopo che il rinnovo dell'accordo per la distribuzione dei film della Pixar non è andato a buon fine. Steve Jobs aveva infatti dato l'ultimatum a Eisner: se a fronte degli incassi record ottenuti, gli sforzi della Pixar non fossero stati ricompensati adeguatamente, lo studio avrebbe smesso di co-produrre con la Disney, limitandosi a versare una quota per la distribuzione. Jobs e Eisner non si sono mai intesi ma a cambiare radicalmente le cose è lo scontro tra quest'ultimo e Roy Disney, il nipote di Walt. Accusato di avere tradito "lo spirito disneiano" con le sue scelte produttive e gestionali Eisner lascia la Casa del Topo. La Disney annette la Pixar ma lo studio mantiene un proprio marchio distinto e, in seguito all'accordo, Catmull diventa CEO di entrambe le società, Steve Jobs l'azionista Disney con il più consistente pacchetto e John Lasseter direttore creativo di entrambi gli studi. L'essere stato animatore prima che regista e produttore, la formazione tradizionale e l'interesse per le nuove tecnologie, l'innegabile talento che gli hanno permesso di definire uno stile originale, riconoscibile e per molti versi rivoluzionario come lo fu quello di Walt in passato, hanno fatto di John Lasseter una figura ponte tra la tradizione e l'evoluzione digitale. La solidità garantita dal successo economico invece di spingere la Pixar alla ripetitività le ha concesso la libertà di cercare nuove soluzioni – e *Wall•E* da solo valga come esempio. In questa posizione Lasseter può garantire indipendenza creativa ed economica sia alle tecniche tradizionali sia all'animazione digitale tridimensionale, senza che una si sviluppi a scapito dell'altra. E infatti una delle sue prime decisioni in veste di direttore artistico è stata la riapertura degli studi di animazione tradizionale. Al momento della fusione molti osservatori temevano che la Pixar si sarebbe dissolta nell'enorme organismo del Topo. Invece la storia si è conclusa come *Alla ricerca di Nemo* (*Finding Nemo*, Andrew Stanton, Lee Unkrich, 2003), in cui, dopo i titoli di coda, un minuscolo pesce verde dalle insospettate fauci divora un mostruoso melanoceto dai denti lunghi e affilati.

Dell'orco non si butta via niente

Nel 1994 Steven Spielberg, il discografico David Geffen e l'ex capo del reparto animazione Disney Jeffrey Katzenberg fondano una casa di ideazione, produzione e distribuzione di cinema, musica e programmi televisivi avvalendosi di un finanziamento di Paul Allen, co-fondatore di Microsoft. DreamWorks SKG ha prodotto fin dall'inizio cinema d'animazione tradizionale e digitale: nel 1998 vengono infatti distribuiti *Il principe d'Egitto* (*The Prince of Egypt*, Brenda Chapman, Steve Hickner, Simon Wells)e *Z la formica* (*Antz*, Eric Darnell, Tim Johnson), quest'ultimo realizzato da Pacific Data Image (PDI), uno studio di animazione digitale in cui la DreamWorks era entrata come socio di maggioranza ma che subito dopo l'uscita del film verrà inglobato in essa e confluirà successivamente nella sezione animata pur mantenendo un proprio marchio distinto. I due titoli vengono salutati come una sorta di rivoluzione anti-disneyana, sia perché prodotti da uno studio indipendente (ma comunque di proprietà di persone molto influenti nell'ambiente hollywoodiano) sia perché improntati a un maggiore realismo e a un tratto più spigoloso. Tralasciando la produzione strettamente tradizionale[6] che non ha fatto scuola, la produzione digitale si è sviluppata in modo considerevole, ha incontrato il favore del pubblico e, almeno in alcuni casi, ha goduto di attenzione critica. Al contrario della Pixar però, PDI/DreamWorks ha replicato in quasi ogni film lo stesso *design*, lo stesso umorismo e la stessa struttura narrativa. C'è anche un'altra componente, più "ideologica", che determina l'immediato successo di *Z la formica* ma rivela una debolezza strutturale anche dei film successivi: l'antropocentrismo. Al contrario dei titoli Pixar, in cui si cerca di mantenere un certo grado di indipendenza rispetto alla gestualità ed espressività umana, *Z la formica* mostra degli esseri umani travestiti da insetti. Infatti se si confronta il volto di Z con quello di Flick, la differenza diventa evidente: Z ha il naso, le labbra, una chiostra di denti bianchi e regolari, il mento, gli zigomi e delle arcate sopraciliari molto marcate; Flick ha solo due occhi con arcate appena accennate e una bocca senza labbra in cui i denti, se ci sono, restano invisibili quando parla o sorride. Ancora più evidente è la gamma di espressioni che vengono date a Z e che dipendono direttamente dalla voce scelta per doppiarlo. Z è una versione animata e (non troppo) modificata di Woody Allen, dunque non può non andare in analisi, essere nevrotico e insicuro o comportarsi come il suo corrispettivo umano. Ma se uno dei più straordinari poteri dell'animazione consiste nel creare un intero universo tenuto insieme dalla verosimiglianza e dalle regole basilari della narrazione ma libero di ignorare il già esistente, che senso ha vedere sullo schermo un Allen/formica, un Will Smith/pesce o un Eddie Murphy/asino? Fisionomie così nette e voci riconoscibili limitano il carattere universale dell'animazione perché vincolano il senso dell'immagine alla parola. Se è vero che un'animazione senza sonoro perde forza è anche vero che sonoro non significa esclusivamente dialogo: un'azione o un personaggio dovrebbero essere leggibili anche senza il supporto della parola. Eppure personaggi ricalcati su un modello umano noto, un umorismo demenzial-adolescenziale, parodie tanto ovvie da essere riconosciute facilmente, dialoghi che sottolineano le azioni e azioni che ribadiscono i dialoghi, una carica eversiva che si ferma molto prima di esplodere, si sono dimostrati in grado di piacere a un pubblico molto vario per età, cultura e appartenenza geografica. Il vero colpo di

A Bug's Life

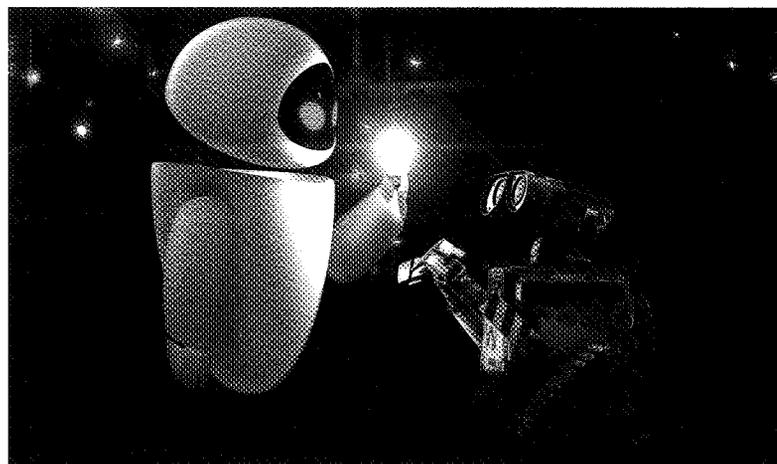
genio dello Studio infatti è stato quello di trascinare al cinema chi non ama l'animazione e crede che senza aggrapparsi ai Lumière "l'opera dello spirito di un artista come Emile Reynaud" non riuscirebbe a stare in piedi.
Il mantenersi su un solco già tracciato non è di per sé scandaloso perché i lungometraggi animati hanno un costo considerevole in termini di denaro, tempo e talento impiegati. Film così costosi non possono essere radicalmente di rottura perché devono assicurarsi, ancora prima di entrare in produzione, di rientrare nei costi e dunque devono prefissarsi come meta ultima l'essere visti da più persone possibili. Detto questo ogni studio decide di giocare la partita rischiando di più o di meno – e i rischi di PDI/DreamWorks sono generalmente ridotti al minimo. Ma questo non significa che anche qui non si possa trovare un esempio di libertà creativa come *Kung Fu Panda* (Mark Osborne, John Stevenson, 2008), in cui volti e voci noti sono il punto di partenza per l'elaborazione di personaggi complessi e capaci di esistere per se stessi. La Cina antica si è rivelata un luogo ancora più remoto del regno di *Shrek* (Andrew Adamson, Vicky Jenson, 2001) ed è stata una scelta felice. Lontano da Hollywood la citazione di alcuni classici del genere kung-fu (in particolare *Drunken Master*, *Jui Kuen II*, Chia-Liang Liu, 1978, in cui il protagonista simula l'instabilità di un ubriaco per sferrare i suoi attacchi) risulta piacevole e leggera e le ambientazioni, ispirate ai luoghi reali e all'iconografia cinese, sono insieme pertinenti e originali. Ma l'evasione è stata di breve durata perché il successo ottenuto dal goffo panda Po lo ha spinto sull'inevitabile strada della ripetizione e dello sfruttamento coatto a cui sono sottoposti *Shrek* o *Madagascar* (Eric Darnell, Tom McGrath, 2005). Allo stato attuale nulla fa presumere che lo studio non proseguirà sfruttando il medesimo filone fino all'esaurimento e privilegiando un'animazione brillante ma convenzionale nella forma e nei contenuti.

Il cielo è sempre più blu?

Inserirsi tra due colossi come Pixar e PDI/DreamWorks non è un'impresa facile, eppure lo studio newyorkese Blu Sky, alla cui fondazione ha partecipato quel Chris Wedge già programmatore per *Tron*, sembra aver trovato un proprio spazio. Blu Sky non è uno studio di animazione in senso stretto perché la parte più consistente della sua produzione riguarda effetti speciali digitali tridimensionali per film dal vero. L'esordio nel lungometraggio di animazione avviene nel 2002 con *L'era glaciale* (*Ice Age*, Chris Wedge, Carlos Saldanha), ben sviluppato sia sul piano visivo sia su quello verbale: l'animazione è buona, la storia e i personaggi sono sviluppati in modo adeguato e il *design* dei personaggi è realistico ma non priva la storia di quelle caratteristiche fantastiche che distinguono l'animazione dal *live action*. Lo stesso spirito garbato e la stessa decisa ricerca di un proprio stile visivo la si ritrova, seppure in misura minore, in *Robots* (Chris Wedge, Carlos Saldanha, 2005), punito nella versione italiana da un pessimo doppiaggio[7]; e ancora di più in *Ortone e il mondo dei Chi* (*Horton Hears a Who!*, Jimmy Hayward, Steve Martino, 2008), in cui esiste un felice equilibrio tra l'estro creativo dei realizzatori e i disegni originali del Dr Seuss, pieni di dettagli, architetture sbilenche, macchinari folli e personaggi eccentrici. Nella sua breve ma nutrita produzione di lungometraggi animati, Blue Sky ha dimostrato la possibilità di un approccio diverso all'animazione digitale *mainstream*.
I successi di Pixar, PDI/DreamWorks e Blue Sky hanno spinto molti altri studi, non specificatamente legati all'animazione, a tentare una via che attualmente sembra molto gradita al pubblico. Un ulteriore sviluppo delle tecniche digitali è stato incentivato dall'accordo tra la Disney e la Dolby per la promozione e la diffusione della tecnologia tridimensionale digitale (il così detto *real 3D*, fruibile come un normale film d'animazione quando è stampato sulla pellicola ma da vedere con l'evoluzione degli occhialini dalle lenti polarizzate nelle proiezioni su supporto digitale) e ha avuto come conseguenza la produzione di alcuni titoli di scarso interesse come *Chicken Little – Amici per le penne* (*Chicken Little*, Mark Dindal, 2005) o *I Robinsons – Una famiglia spaziale* (*Meet the Robinsons*, Stephen J. Anderson, 2007). Si è dovuto aspettare *Bolt – Un eroe a quattro zampe* (*Bolt*, Byron Howard, Chris Williams, 2008) per avere un film gradevole nella forma e con un certo spessore narrativo, ma *Bolt* è il primo titolo prodotto da Lasseter nella sua nuova veste di direttore creativo della Disney. E per ora il cerchio si chiude su se stesso.

Un nome nuovo per una cosa vecchia: rotoscopio, mocap *e* performance capture

Forse ha ragione il giudice Doom, forse, per il bene di entrambi, gli attori in carne e ossa e quelli disegnati (o generati dal computer) non dovrebbero frequentarsi. Robert Zemeckis ha sottovalutato la portata di *Chi ha incastrato Roger Rabbit?* (*Who Framed Roger Rabbit*, 1988), trascinato dall'entusiasmo del pubblico e della critica. Il lungometraggio di Zemeckis non è in sé rivoluzionario: gli umani e i disegni animati convivono sullo schermo fin dai tempi di *Gertie il dinosauro* (*Gertie the Dinosaur*, Winsor McCay, 1914). Ma *Chi ha incastrato Roger Rabbit?* è arrivato in un momento in cui la Disney attraversava una delle sue cicliche fasi di crisi creativa e l'animazione statunitense popolare, nel suo insieme, non era comunque brillante. Rivoluzionario è sicuramente il livello tecnico del film, capace di rendere le persone perfette e immutabili come icone e dare ai disegni un po' della corruttibilità degli umani. Tutta la filmografia di Zemeckis tende verso quell'ibrido che è il film dal vero con effetti speciali animati. *Ritorno al futuro* (*Back to the Future*, 1985), *La morte ti fa bella* (*Death Becomes Her*, 1992) e naturalmente *Forrest Gump* (1994), hanno utilizzato tecnologie che, nei rispettivi anni di realizzazione, rappresentavano lo stato dell'arte e forse qualcosa di più: la possibilità di manipolare gli attori come pupazzi di plastilina, di ritagliarli e inserirli con naturalezza in contesti "impossibili" – e questo non svilendone le *performance* ma rafforzandole. Infatti non c'è nulla di più rischioso per un attore modesto di un film con effetti speciali impegnativi perché questi finiscono per enfatizzare una cattiva interpretazione.
Nel 2004, dopo una lunga pausa, Zemeckis torna alla regia con *Polar Express*: nel suo stile visivo Cartoonia ha preso il sopravvento in un modo piuttosto bizzarro. Mentre le scenografie e gli oggetti inanimati sono realizzati come qualsiasi altro film digitale i protagonisti sono costruiti non solo a partire dalle fattezze degli attori che li doppiano ma riproducendo esattamente i movimenti e la gestualità degli attori stessi – soprattutto quelli di Tom Hanks, che nel film interpreta ben sei personaggi. Uno degli aspetti più grevi del film è proprio questa pletora di volti troppo simili in cui ogni personaggio sembra rinunciare alla propria individualità. Il principio che sta alla base della *performance capture* – una forma più raffinata della *motion capture* – è lo stesso dell'antico rotoscopio che permetteva di riprodurre in modo fluido e preciso i movimenti complessi. Ma il rotoscopio ha uno spiacevole effetto collaterale: nonostante le ambizioni di iperrealismo riporta troppi dettagli rendendo il movimento animato ridondante. L'animazione, infatti, ricrea un movimento, non lo registra, e dunque isola quegli elementi che sono essenziali a tale ricostruzione; il rotoscopio invece non ricrea l'illusione del movimento ma la registra così com'è. Anche il successivo *Beowulf* (2007) soffre dello stesso eccesso di fotorealismo e della stessa rigidità: più che prestare il volto a un film di animazione Anthony Hopkins, Robin Wright-Penn o John Malkovich sembrano aver posato per la propria maschera funeraria tanto l'espressione risulta fissa e indurita.
Sebbene il procedimento sia diverso, anche film come *Waking Life* (2001) o *A Scanner Darkly* (2006) di Richard Linklater sollevano qualche perplessità su applicazioni tecniche che invece di portare nel cinema dal vivo la libertà immaginifica dell'animazione costringono l'animazione a fotocopiare la realtà. Entrambi i film sono stati girati come un normale *live action* e successivamente ogni singolo fotogramma è stato ridisegnato e ridipinto digitalmente. Il risultato è una via di mezzo tra un'animazione e un film dal vero perché gli attori sono ancora perfettamente riconoscibili ma allo stesso tempo non è la loro immagine fotografica che vediamo in movimento ma quella (digitalmente) dipinta, con aree di colore marcate e prive di sfumature.
Nel prossimo futuro l'animazione statunitense *mainstream* deve considerare

Wall•E

alcune direzioni obbligate, per svilupparle o eventualmente rifiutarle. Il ruolo giocato dalla Pixar e da PDI/DreamWorks nell'indirizzare il gusto e le aspettative del pubblico è molto simile a quello sostenuto da Disney, dalla Warner o da Hanna & Barbera nei decenni passati e il rischio è di non riuscire più a immaginare un'animazione digitale tridimensionale diversa da *Alla ricerca di Nemo* o da *Shrek*. *Wall•E* sembra rappresentare una valida alternativa ma resta da stabilire quanta influenza avrà sulla produzione successiva. L'altra direzione è quella che porta a confondere il confine tra umano e digitale, assottiglia sempre più i confini tra la tecnica di ripresa dal vivo, l'animazione e gli effetti speciali. Il cinema di questo tipo non può ancora fare del tutto a meno degli attori perché il computer non riesce ancora a duplicare in modo soddisfacente l'intonazione della voce, la qualità più specificamente teatrale di un attore. Lo scambio tra i due mondi è ancora molto delicato e il cinema d'animazione rischia di doversi pentire amaramente di aver rinunciato ancora una volta alla sua primogenitura per un abbaglio iperrealistico. Rinunciare a questo allettante piatto di lenticchie non è mai stato facile e già Winsor McCay diceva: "L'animazione dovrebbe essere un'arte, voi l'avete trasformata in un'industria. Peccato".

Anna Antonini

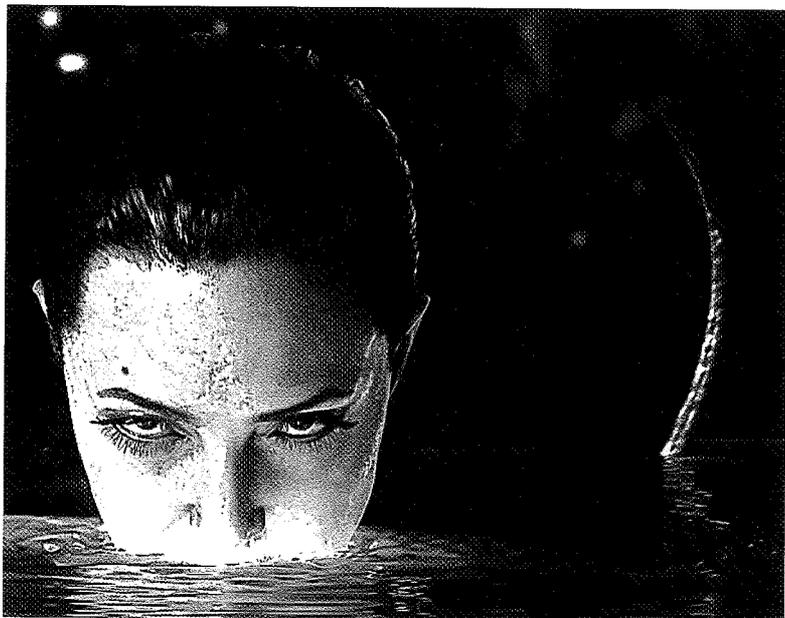
Note

1. Alexandre Alexeieff, "Elogio del film d'animazione", in Giannalberto Bendazzi, *Cartoons. Cento anni di cinema d'animazione*, Venezia, Marsilio, 1992, pp. XVIII-XIX.
2. *Bambi* (David Hand, 1942); *Biancaneve e i sette nani* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand, 1937).
3. G. Bendazzi, *op. cit.*, p. XIX.
4. *Incontri ravvicinati del terzo tipo* (*Close Encounters of the Third Kind*, Steven Spielberg, 1977), *Tron* (Steven Lisberger, 1982).
5. *Guerre stellari* (*Star Wars*, George Lucas, 1977); *2001: Odissea nello spazio* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968); *Psycho* (Alfred Hithcock, 1960).
6. Più che i titoli di ispirazione biblica ha un certo interesse linguistico ed estetico *Sinbad. La leggenda dei sette mari* (*Sinbad: Legend of the Seven Seas*, Patrick Gilmore, Tim Johnson, 2003). Si tratta di un lungometraggio in cui viene applicato il *tradigital*, uno stile teorizzato da Katzenberg che giustappone il disegno animato tradizionale (usato per i personaggi) e quello digitale tridimensionale (usato per elementi scenografici, creature fantastiche, macchinari). La scelta di non integrare le due tecniche crea un effetto di sorpresa potenzialmente interessante ma il risultato finale fa pensare più a un uso impacciato di entrambe le tecniche piuttosto cha a una scelta consapevole.
7. Nella versione originale Rodney, il protagonista, è doppiato da Ewan McGregor mentre in quella italiana è stato affidato a un maldestro Dj Francesco (Francesco Facchinetti).

Who Framed André Bazin?

La *3D motion capture performance* e la questione dell'origine

Tutto il cinema è cinema d'animazione. Perché il cinema, sostanzialmente, *è* animazione: non di una figura, o di un disegno, ma piuttosto perché si dà come un movimento per così dire "intransitivo", come un'immagine irrimediabilmente sospesa tra la stasi e il moto come tra il vivente e il non-vivente. Movimento differenziale tra il film come pellicola e il film stesso come proiezione su uno schermo.
Questa la tesi di *La Lettre volante* di Hervé Joubert-Laurencin[1] (d'ora in avanti HJL). La sua apparente problematicità è brillantemente risolta dall'approccio benjaminiano cui si affida il volume (non a caso Giorgio Agamben viene frequentemente citato). È tutta questione di *origine*. Benjaminianamente, l'origine non è la genesi. L'origine del cinema non è il precinema cronologico, Zootropio o altro. Meglio: lo è e non lo è. Non lo è come sua eventuale "causa storica" in un'accezione lineare, in una tradizionale catena causa-effetto. Piuttosto, questo precinema d'animazione è la sua "condizione atemporale di possibilità", l'ideale stesso del cinema, e in quanto tale sua "origine" in un'accezione irriducibile alla cronologia: una sorta di essenza che anziché essere matrice dell'estrinsecazione materiale di quello che sarà il cinema, va letteralmente trovata/inventata lungo tutto il percorso storico del cinema. E così è stato: lungo tutte le fasi della sua vita il cinema d'animazione ha ritrovato e ricreato qua e là l'origine "animante" del cinema, senza per questo poter essere posto al di fuori di esso. Non c'è prima un'origine del cinema (ravvisabile specificamente come animazione) e poi il cinema "vero": semplicemente, le due cose coesistono, perché per entrambi vale l'assioma fondamentale che *l'origine è la ripetizione.*
Baziniano di ferro, oltre che benjaminiano, HJL svolge anche una impeccabile rilettura del realismo di Bazin. Il quale (come pare sia inevitabile continuare a ripetere, dato che i fraintendimenti, in buona fede o meno, proliferano imperterriti da più parti), non consiste nell'ingenua credenza che la realtà sia sullo schermo, quanto piuttosto nel definitivo approdo al *realismo come ripetizione*. La realtà è la genesi del cinema "vero" (in virtù di legame ontologico), ma non la sua origine (il *realismo* ontologico), che si darà piuttosto come ripetizione e differimento della realtà dal suo interno, ambedue automatiche. Essendo più ripetizione (e differenza) che semplice corrispondenza, il cinema "vero" si dà con una trasparenza opaca quant'altre mai (cfr., ora e sempre, il saggio sul *Montaggio proibito*), in quanto tale tutt'altro che incompatibile con il cinema d'animazione e il suo prescindere dal profilmico in favore di un movimento "artificiale" e fondato sulla ripetizione fotogrammatica strutturata (anche se in questo caso tecnicamente non si può parlare propriamente di fotogrammi)[2]. E, a suggello del suo ragionamento, ben più complesso di questa sintesi, questa non-incompatibilità HJL la ritrova chiosando egregiamente un misconosciuto articolo di Bazin su... Walt Disney[3].
Per Bazin, come noto, il cinema non ha un'essenza data una volta per tutte, uno specifico che lo distingua radicalmente dalle arti (il "cinema impuro"...) o che comunque lo definisca in pianta stabile. Perché il cinema è troppo legato alle contingenze tecniche, storicamente variabili (vedi il sonoro...) per potersi riconoscere in questa. piuttosto che in quella declinazione cui lo avrebbero portato questa o quella innovazione tecnica a un dato momento – incluso il futuro, che non possiamo prevedere (cfr. il saggio baziniano sul "Cinema totale"...). Ancora: l'origine del cinema non è cronologicamente data, ma va rinnovata e reinventata man mano che la tecnica ridefinisce il cinema.
Pochi tengono fede a ciò come Robert Zemeckis; non solo "mago degli effetti speciali" ma anche (come notano in molti) spesso latore di un punto di vista teorico su di essi. Su come, in particolare, potessero ricreare il cinema e ritrovare spielberghianamente *l'arché* perduta. Anche oggi che il cinema parrebbe eclissarsi definitivamente dietro lo strapotere della nuova piovra ipermediale (in primis il nuovo straordinario corso delle serie tv), Zemeckis ritrova l'origine del cinema, e lo reinventa, scoprendo la *3D motion capture performance*: tecnica di animazione digitale che ricrea un mondo a partire dagli impulsi motori dati da attori veri, captati con un complicato sistema di sensori. Il risultato è che, in un mondo finto e cartooneggiante come quello che vediamo sullo schermo, il movimento lo sentiamo, a pelle, come più vero che mai, vicinissimo a come sentiamo normalmente il nostro e altrui movimento. E, di conseguenza, anche la recitazione delle marionette digitali sullo schermo ne beneficia.
Non è certo questione di "arrivare primi" perché, di nuovo, l'origine non è la genesi: i vari *Final Fantasy* (e non solo) avevano già sperimentato molto in questo senso. Per Zemeckis stesso è un *déjà-vu*: segnatamente, prosegue un discorso già iniziato in *Chi ha incastrato Roger Rabbit?* (*Who Framed Roger Rabbit*, 1988). Film che è lo stesso HJL ad analizzare lungamente[4], sempre in *La Lettre volante*, come l'esempio perfetto della continuità tra cinema "vero" e di animazione. Ovvero (in soldoni): il cinema che ha perduto la propria origine, e quindi metaforizzato da un investigatore privato – Eddie – e da una femme fatale – Jessica Rabbit –, essendo il *noir* il genere che manifesta la tragedia della separazione dall'origine, ventre materno-femminile per il narcisismo maschile "alcolizzato" che sbrodola in voce over o innocenza agreste per il ventre oscuro della metropoli; e il cinema che la ritrova grazie al "senza-origine" (perché *la* è lui stes-

Beowulf

so, l'origine – vedi il testamento decisivo che postula l'*eredità* che salva tutti, che Roger e Eddie hanno sempre portato con sé dall'inizio senza saperlo) che è il cinema di animazione. Fino al chiasmo finale di un uomo che si rivela essere *cartoon* (il giudice) e di una comunità di *cartoon* che si certifica tale rubando a Hollywood il genere che notoriamente rappresenta la coesione organica della macchina sociale nella coordinazione di tutte le sue parti, ovvero il musical, ovvero *il movimento del corpo umano*, che in questo caso non c'è. Anche per questo, Cartoonia si presenta quale comunità utopica, che HJL, seguendo pari pari Agamben, definisce come quella comunità popolata da *singolarità qualunque*.

> Decisiva è, qui, l'idea di una comunità *inessenziale*, di un convenire che non concerne in alcun modo un'essenza. *L'aver-luogo, il comunicare delle singolarità nell'attributo dell'estensione, non lo unisce nell'essenza, ma le sparpaglia nell'esistenza*. Non l'indifferenza della natura comune rispetto alle singolarità, ma l'indifferenza del comune e del proprio, del genere e della specie, dell'essenza e dell'accidente costituisce il qualunque. Qualunque è la cosa *con tutte le sue proprietà*, nessuna delle quali costituisce, però, differenza.
>
> Ciò che il qualunque aggiunge alla singolarità è soltanto un vuoto, soltanto una soglia; qualunque è una singolarità, più uno spazio vuoto, una singolarità *finita* e, tuttavia, indeterminabile secondo un concetto. Ma una singolarità più uno spazio vuoto non può essere altro che una esteriorità pura, una pura esposizione. *Qualunque è, in questo senso, l'evento di un fuori*. Ciò che è pensato nell'arcitrascendentale *quodlibet* è, dunque, ciò che è più difficile da pensare: l'esperienza, assolutamente non-cosale, di una pura esteriorità[5].

Questa esteriorità priva di concetto è il movimento. Puro e semplice movimento: la quintessenza dell'esistenza, della contingenza e del divenire – al contrario dell'essere. Che sia bianco e nero (Betty Boop) o a colori, animale o uomo, a Cartoonia tutti non solo si muovono all'unisono, ma (in quanto cartoni) sono *fatti di movimento*.

Con la *3D motion capture performance*, Zemeckis trova un altro interregno (come lo fu il film ibrido del 1988) tra cinema "vero" e animazione. Interregno in cui a essere cruciale è ancora il movimento, quello degli attori "veri" captato dalle sonde, letteralmente la soglia di indistinzione tra un cinema che di vero conserva le movenze attoriali, e di finto ha la grafica digitale, rigorosamente interdipendenti (è dalle prime che la seconda viene elaborata – e naturalmente l'essere in funzione della grafica influenza pesantemente tutto il lavoro attoriale). Di nuovo: è il movimento che riscrive il chiasmo cui approdava *Roger Rabbit*. *Beowulf* (2007) stesso narra di un interregno: quello tra re Hrothgar e re Beowulf, appunto, il quale, anziché proseguire la catena della Storia in cui i figli dei re si addossano le colpe dei padri passandole a propria volta ai figli (o ai successori), sceglie di spezzarla, sacrificandosi per sciogliere la maledizione eterna. Spezza la catena della Storia spezzando il Mito, che è articolazione della separazione rispetto all'origine, che in questo caso è rappresentata dal demone acquatico materno e uterino che si accoppia puntualmente con i sovrani di turno dando vita a figli mostruosi che i sovrani stessi sono costretti a fronteggiare.

Beowulf spezza questa catena portando questo rimosso mostruoso allo scoperto; non più confinato nella caverna (come per i sovrani come Hrothgar protetti dalla corazza della Storia e del Mito), ma portato fuori, disciolto nel mare come lui stesso sulla sua barca/pira funeraria, e quindi neutralizzato. Più che mai, l'origine non è presupposto rimosso, bensì ciò che va eternamente riproposto differendo l'origine stessa – il mito (la leggenda di Beowulf) che risorge solo polverizzando il mito. Oppure, vista in un'altra prospettiva, il mito della Rimediazione, narrazione diacronica di media che si danno eternamente il cambio nell'impossibilità eterna (sincronica) di fare coincidere Immediatezza e Ipermediazione. Illusione di pienezza e presenza, da un lato, e consapevolezza dei filtri che ce ne separano, dall'altro; da un lato, il demone acquatico che viene fatto coincidere in soggettiva con i nostri occhi (proprio per questa ragione non riusciamo a vederlo per quasi metà film), dall'altro, il principio "fallico" tecnocratico sintetizzato nella scena in cui il pene di Beowulf nudo viene ripetutamente nascosto da oggetti che comicamente vengono piazzati lì come per caso (principio dunque radicalmente oppositivo a quello visuale, perché "si sente" tanto più quanto meno si vede). Il film invece man mano dissolverà questa opposizione fondante: i suoi lunghi, articolati movimenti di macchina, tendenzialmente con pochissimi tagli (ottenuti grazie alla possibilità di ricreazione grafica di un mondo a partire dal movimento reale) saranno quanto di più penetrante si possa immaginare nello spazio filmico, esplorato repentinamente e in ogni suo angolo da un fluido e sgusciante occhio virtuale.

Così, la contrapposizione tra il principio fallico (di penetrazione) e oculare viene fatta cadere. E sulla scia, la falsa contrapposizione tra l'origine e la tecnica, restituite alla loro interdipendenza irredenta e a-cronologica: Zemeckis dimostra da sempre che è solo con i progressi della seconda che la prima viene di volta in volta ricreata e ritrovata. Nonché quella tra Immediatezza e Ipermediazione: l'Immediatezza della sensazione simil-VR di essere lì (grazie alla estrema mobilità del punto di vista all'interno dello spazio filmico, con ricorso relativamente scarso al montaggio) trova l'Ipermediazione di una gigantesca macchina spettacolare digitale, grazie a quella sintesi di per sé immediata di trasparenza e opacità che è l'immagine in movimento. Il movimento lo sentiamo a pelle vicinissimo alla percezione ordinaria nello stesso momento in cui sentiamo l'artificiosità della referenza iconica digitalmente ricostruita: il movimento dunque ritrova il chiasmo tra il cinema "vero" e quello di animazione. Se c'è una cosa che *Beowulf* ri-media, non è la computer grafica o la realtà virtuale, ma è il movimento stesso, a cui ritrova e ricrea un senso inedito. L'immagine in movimento non ri-media che l'immagine in movimento, il cinema ri-media il cinema, ritrova e ricrea se stesso come origine, e dunque cancella (compiendola) la dialettica "mitica" della rimediazione, che vuole un'infinità di media *differenti* combattersi e succedersi l'un l'altro sui campi di battaglia contrapposti di Immediatezza e Ipermediazione (che l'immagine cinematografica assomma e sintetizza invece in sé). Non avendo uno specifico proprio, il cinema non può che ricrearlo e ritrovarlo, specialmente grazie all'animazione (HJL) che ne è il racconto sull'origine, parallelo e "dentro" al cinema, al di là da ogni mito della genealogia storica, che vuole la sincronia dell'origine radicalmente separata dalla diacronia della Storia.

> Un film d'animazione (e la cui rilevanza estetica risieda nell'essere tale) rimanda, attraverso il suo funzionamento e l'effetto sensoriale che produce, alla *fantasmagoria*, ovvero a quella che fu la provenienza molteplice e non organizzata dell'apparecchio cinematografico di base. In altre parole: qualunque film di animazione degno di questo nome produce una invenzione/aggiornamento della fantasmagoria, e dunque, per esteso, riproduce l'invenzione del cinema[6].

Può accadere allora che *Polar Express* (2004) ricrei e ritrovi quella fantasmagoria che è stata l'humus stesso di ciò che ha dato vita al cinema, sia in termini di apparecchiature sperimentali più o meno illusionistiche circa l'immagine in movimento, sia nei termini celebri che Marx, Baudelaire e Benjamin hanno riconosciuto allo sfolgorante mondo delle merci di poco prima del fatidico 1895[7]. *Polar Express* è entrambe le cose: è un vecchio treno a vapore che fa da ottovolante per un gruppo di bambini iniziati al magico mondo del capitalismo, essi stessi sballottati da un incessante e frastornante movimento (anche qui, relativa parsimonia di stacchi e ingresso violento dello spettatore nello spazio filmico) tra catene di montaggio e vetrine come fossero pacchi regalo qualsiasi, nelle varie tappe di produzione e distribuzione delle merci. Le quali sono davvero l'unico ed ultimo spettacolo possibile: per quanto stiano andando a trovare Babbo Natale (ovvero il simbolo della sacralità con cui il capitalismo accoglie e custodisce le merci), le loro espressioni di stupore e meraviglia sono riservate non a renne o trovarobato di fiaba, ma alla prosaicità di un ipermercato intravisto dai finestrini. *Polar Express*, insomma, tenta di resti-

Polar Express

tuire al mondo delle merci quella sacralità che sono esse stesse a rimuovere non in quanto alterità ma, al contrario, come una prossimità scomoda – essendo il nostro assetto economico, come riassunto ancora da Agamben in *Il regno e la gloria*[8], fondamentalmente debitore del paradigma religioso della trinità. E infatti, quel corrispettivo diretto della "mano invisibile" del libero mercato che è la divina provvidenza, ampiamente trattato da Agamben, riemerge qui non solo con la salvezza economica inattesa per bambini poveri e barboni che si arrampicano sui treni in corsa, ma soprattutto con la banconota che vola via ma che per vie imperscrutabili arriva esattamente al suo destinatario di elezione, reincarnazione di quell'altra epitome della provvidenza che era la piuma di *Forrest Gump* (1994). Nel suo punto più estremo, il capitalismo vede ricongiungersi il vuoto del circuito implacabile tra il feticismo delle merci e lo choc sensoriale da esso prodotto (come chiosato da Baudelaire e Benjamin) con quel vuoto che ne è alle radici e che chiamiamo *fede*. Tutto il film è sulla fede, e conduce il protagonista verso il suo punto limite, quello in cui la credenza in Babbo Natale (la fede come fede delle e nelle merci) è totale appannaggio di un sentire al di là del vedere (la campanella immaginaria che trillando annuncia l'arrivo di Babbo Natale e ne suggella l'esistenza immaginaria/reale), ovvero al di là del feticismo puro e semplice che l'immagine, in quanto tale, rappresenta rispetto all'oggetto. Il barbone, che straparla di fantasmi (= feticci) e dice "seeing is believing" è per il protagonista sì una guida, ma non un esempio da seguire. E questo sentire sradicato dal vedere dal suo interno, non si poteva che raggiungerlo con la *3D motion capture performance*, capace di farci avvertire tra le immagini un movimento che non possiamo davvero vedere perché non possiamo legarlo a nessuna referenza iconica precisa. Di nuovo: l'immagine in movimento come singolarità qualunque, pura esteriorità intransitiva rispetto alla determinazione che l'ancoraggio ad un'immagine referenziale, e dunque in feticcio, prevedrebbe. Tant'è che qui Tom Hanks interpreta le movenze di ben sei personaggi, che sarà poi il computer a ricreare come crede. E anche in *Beowulf* si hanno analoghi fenomeni di redistribuzione.

Concluderemo con una provocazione. Se HJL vedeva il legame tra il cinema "vero" (finanche in senso baziniano) e quello di animazione nella problematica indifferenza verso il profilmico in sé e per sé, a favore della potenza pura della ripetizione e quindi del movimento come vero nodo decisivo, l'impiego di Zemeckis della *3D motion capture performance* rappresenta il compimento assoluto di quest'affermazione. Infatti, l'unico aggancio profilmico di tutta la sua magniloquenza digitale *è proprio il movimento* (degli attori). Un indice ad esso rimane, e ben visibile, nei suoi film. Ed è reale più che mai, proprio perché non lo si vede raffigurato ma lo si intravede tra le pieghe delle marionette digitali. Ragione per cui quello di Zemeckis, oltre al fatto che per ragioni spettacolari quasi si auto-interdice il montaggio in favore di sinuosi e veloci movimenti di macchina, è un cinema scandalosamente *baziniano*.

Marco Grosoli

Beowulf

Note

1. Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997.
2. *Ibidem*, pp. 15-34.
3. André Bazin, "Les Périls de Perri", *Cahiers du cinéma*, n. 83, maggio 1958, pp. 50-53.
4. H. Joubert-Laurencin, *op. cit.*, pp. 111-153.
5. Giorgio Agamben, *La comunità che viene*, Torino, Bollati Boringhieri, 1990, p. 20, pp. 55-56.
6. H. Joubert-Laurencin, *op. cit.*, p. 67, traduzione mia.
7. Cfr. Giorgio Agamben, *Stanze. La parola e il fantasma nella cultura occidentale*, Torino, Einaudi, 1977.
8. Giorgio Agamben, *Il regno e la gloria. Per una genealogia teologica dell'economia e del governo*, Milano, Neri Pozza, 2007.

L'animazione sul Web: evoluzione senza frontiere

Parlare di animazione nel Web vuol dire parlare innanzitutto di software e tecnologie informatiche, di condivisione e libertà di accesso, di linguaggi ed estetiche del tutto nuove, e di un confine, quello tra fumetto, videogame, grafica 3D e animazione classica, che si sta facendo sempre più sfocato e irriconoscibile. La nascita del Web ha permesso non solo di mettere in comunicazione parti del mondo tra loro lontanissime, ma ha consentito lo scambio di idee, contenuti e materiale di vario genere, favorendo la corsa alla realizzazione di programmi, risorse e contenuti per la creazione di progetti nella Rete o per la gestione di operazioni *per* e *nella* Rete stessa.
Negli anni Novanta molte società specializzate (Netscape, Microsoft e Apple in testa) fiorirono attorno alla Rete e si lanciarono nella realizzazione di browser e applicativi per lo scambio dati. Tra di esse, FutureWave Software fu la prima a creare un programma (*FutureSplash*) di animazione vettoriale[1] per contenuti sul Web. Nel dicembre 1996 la società Macromedia ne acquistò i diritti e in breve fece uscire la nuova *realize*, con il nome di *Flash 1.0*. Dalla *realize* 4.0 fu introdotto un linguaggio di programmazione interno, denominato *ActionScript*, con la funzione di consentire l'applicazione di comportamenti agli oggetti o ai fotogrammi dell'animazione. Naturalmente il software non era accessibile a tutti, ma il successo fu straordinario tra gli addetti ai lavori.
Proprio la libertà acquisita grazie al Web ha portato all'istituzione di gruppi di ricercatori, esperti o anche semplici appassionati, che si confrontano in Rete, con lo scopo di creare programmi e risorse gratuite per lo scambio di informazioni o la realizzazione di determinate operazioni attraverso la creazione di software libero (*open source software*). La libera concorrenza, i software *peer-to-peer* per lo scambio dati, e la pirateria hanno fatto il resto, portando ad un abbassamento dei prezzi: il software si poteva dire ormai quasi alla portata di tutti.
La fine degli anni Novanta vede quindi l'esplosione di progetti realizzati con software quali *Flash*, e la cosa ancora più sorprendente è che molti degli autori non erano designer professionisti, ma semplici appassionati. Chiunque, con un computer, il software e creatività, poteva cimentarsi in opere fino a prima impensabili.
La lungimiranza del Web non è solamente una rivoluzione nel campo tecnologico ma ha rappresentato (e rap-

presenta ancora oggi) una rivoluzione soprattutto culturale e sociale che investe meccanismi comunicativi, relazionali, comportamentali.
Com'è facile comprendere anche i *mass media* non impiegarono molto tempo a comprendere l'importanza e il potenziale della Rete.

Flash: Un nuovo modo di concepire e creare l'animazione

La caratteristica principale delle animazioni create con *Flash* sono la brevità, la grande capacità comunicativa e interattiva nei confronti dello spettatore e la loro essenza estetica.
Come osservano Wanda Marra e Cristina Cilli, in un loro articolo sull'argomento,

> la creazione per il Web costituisce un enorme stimolo al lavoro di immaginazione, si traduce in un prodotto che fa leva sulla curiosità e sull'intelligenza dello spettatore, piuttosto che sulla stimolazione sensoriale: per esempio, i limiti visivi e grafici di un cartone animato fruibile on-line obbligano gli autori a porre un'attenzione speciale allo sviluppo narrativo e alla caratterizzazione dei personaggi. La storia prima di tutto, deve essere in grado di attrarre e interessare l'utente. La forza "estetica" dell'animazione sul Web non sta nello spettacolo, ma nella possibilità di fare connessioni, mettendo insieme le informazioni e le immagini in una costellazione di significato[2].

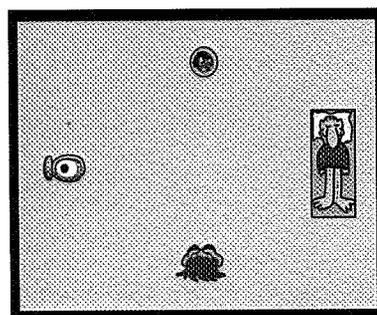
Tracciare una mappa cronologica della produzione audiovisiva realizzata in Flash e distribuita nella Rete è un'impresa praticamente impossibile, e in un certo qual modo anche inutile, considerato che il Web, e l'evoluzione informatica, consentono una rapida diffusione ma un'altrettanto rapida scomparsa dei filmati inseriti nella Rete. Più interessante è soffermare l'attenzione su alcune produzioni in Flash che hanno modificato il modo di concepire l'animazione e hanno contribuito all'affermazione di questo nuovo prodotto.
Uno in particolare merita una specifica attenzione in quanto ha rivoluzionato non solo le tecniche, ma anche la definizione stessa di film d'animazione: la serie animata *Broken Saints*, creata e disegnata da Brooke Burgess, Ian Kirby, e Andrew West e animata in *Flash*, composta da 24 episodi realizzati e pubblicati on-line tra il 2001 e il 2003.
In realtà si tratta di un ibrido tra fumetto e animazione, una forma d'arte che lo stesso creatore definisce *cinematic novel* (si noti il gioco di parole con *graphic novel* e l'utilizzo fatto dal creatore della parola *cinematic*).
Impostazione stile fumetto, spesso il corpo dei personaggi rimane fisso in pose statiche e dialoghi indicati dalle classiche nuvole di testo (*speech ballons*).
La maggior parte delle scene sono costituite da semplici pannelli sequenziali e l'animazione è utilizzata solo per i cambi scena e per aiutare la progressione della storia.
Un ruolo fondamentale è inoltre giocato dalla musica (composta da Tobias Tinker e Quentin Grey, utilizzando anche pezzi di Mozart e altri importanti musicisti facilmente riconoscibili) e dagli effetti sonori che, oltre a fornire uno "sfondo" e un ritmo alla storia, consentono l'amalgama delle scene, facendo sembrare naturali e dotati di ritmo i passaggi tra scene disegnate e animate.
I personaggi, disegnati a mano su carta (il più delle volte sagome ritagliate e incollate sopra ad uno sfondo animato), e lo stile di regia adottato nel corso della narrazione, costituiscono il punto di forza della serie: l'utilizzo di sguardi in soggettiva, campi lunghi con figure in ombra su sfondo luminoso o primi piani, l'utilizzo di stili grafici e rappresentativi tipici di altre forme espressive (ad esempio la *Game Art*, *Matrix*, i primissimi giochi per computer, la *graphic novel*), sono tutti elementi che contribuiscono a creare un senso di coinvolgimento e di immedesimazione con i personaggi.
Un altro caso interessante nel panorama della *Flash animation* è il fumetto *No Man's Land*, apparso sul Web come *manga* e successivamente trasformato in animazione per il Web.
Si tratta del primo *anime* realizzato in *Flash* dalla famosa casa editrice Seven Season Entertainement utilizzando personaggi dipinti a mano e animati in *Flash*. È un *action adventure* che unisce fonti fantasy, ambientazioni e forme espressive tipiche del western e una piccola vena horror, percepibili già a partire dall'ambientazione e dall'abbigliamento dei personaggi. In entrambe le situazioni si ritrovano campi lunghi alternati a primi piani.
La particolarità di questa animazione *Flash* risiede nello stile grafico che pesca a piene mani nel *manga* (caratterizzazione dei personaggi e delle ambientazioni, cura dei dettagli, impostazione grafica) trasportato in *Flash* (personaggi con pose statiche su sfondi animati) cercando di ricreare una costruzione della storia in stile *anime*.
A differenza di *Broken Saints* questa serie animata non presenta gli *speech ballons* e i personaggi si muovono simulando i movimenti umani (ad esempio durante le camminate i personaggi oltre ad avanzare si alzano e si abbassano ed ondeggiano simulando in modo credibile una camminata).
Inoltre l'impostazione è quella tipica di un *anime*, cambi rapidi di inquadrature, primi piani di volti in cui gli occhi sbattono velocemente le palpebre e le labbra tremano alternate a pause che creano l'introspezione psicologica del personaggio. Vi sono poi analogie anche a livello di grafica e stile del disegno che rimandano ad alcune serie animate sia orientali sia occidentali.
Samurai Jack è una serie animata caratterizzata dall'uso di uno stile molto dettagliato, scevro di linee di contorno, basato sul principio del *masking*[3] e con ambienti e personaggi molto colorati e dall'aspetto semplice e caricaturale.
Pur essendo realizzata con metodi d'animazione tradizionale, *Samurai Jack*, esteticamente rimanda alle figure create in *Flash*.
Non si può, infine, non citare il grande Bruno Bozzetto, che dal 1999 si è dedicato all'animazione *per* e *nel* Web[4].
Tutti i cortometraggi in *Flash* realizzati dal Maestro[5], si contraddistinguono per uno stile del disegno molto iconico e lineare, i personaggi sono fatti di linee ma mantengono il carattere parodico ed educativo tipico del disegno classico ravvisabile in *West and Soda* (1965), *Allegro ma non troppo* (1976), *Cavallette* (1991) o ancora nelle divertenti clip realizzate per la trasmissione divulgativa *Quark*.
Realizzare animazione in *Flash* non è solo una questione tecnica di semplicità d'uso e risparmio di tempo, ma è soprattutto un modo di concepire storia e personaggi in modo più semplice e diretto. Infatti se nell'animazione *Flash* vera e propria i file devono essere meno grandi possibile per evitare un rallentamento nel caricamento della pagina, Genndy Tartakovsky (ideatore e realizzatore della serie *Samurai Jack*) estrapola i codici estetici della *Flash Animation* e li utilizza nell'animazione tradizionale. Esattamente l'operazione inversa attuata dai realizzatori di *No Man's Land*.

Broken Saints

Ma l'animazione in Flash è anche e soprattutto un fatto sociale e culturale. Si tratta in definitiva di comunicare idee, concetti ed emozioni in un modo più diretto e semplificato (ma non per questo semplicistico o superficiale), di codificarle in un linguaggio comprensibile a chiunque in ogni parte del mondo.

Mirco Infanti

Note

1. Un'immagine vettoriale è descritta mediante un insieme di primitive geometriche che descrivono punti, linee, curve e poligoni ai quali possono essere attribuiti colori e anche sfumature.
2. Wanda Marra, Cristina Cilli, "Le meraviglie di Flash. Sviluppi e utilizzazioni di un programma grafico che ha creato una nuova forma di espressione", http://www.mediamente.rai.it/docs/approfondimenti/010124_2.asp.
3. Una tecnica di disegno inventata in Giappone nella seconda metà del ventesimo secolo e impiegata nel fumetto e nell'animazione. Consiste nell'utilizzo di semplici caratteri iconici, uniti a sfondi molto dettagliati, quasi fotorealistici, per aggiungere interesse visivo, al fine di aiutare i lettori o spettatori ad immedesimarsi in loro. La psicologia alla base di questo stile è stata estesa anche agli antagonisti per renderli in modo maggiormente realistico, al fine di mostrare, al contrario, la loro lontananza e contrasto dal lettore o spettatore.
4. http://www.bozzetto.com.
5. I cortometraggio realizzati da Bozzetto in *Flash* sono: *Europe & Italy* (1999), *To Bit or not to Bit* (2000), *Yes & No* (2001), *History of the World* (2001), *Adam* (2002), *Olympics* (2003), *Life* (2003), *Neuro* (2004), *Female & Male* (2005) e *Mister Otto in 17* (2005).

To Bit or Not To Bit

Machine + Animation = Machinima

Formule di riscrittura del videogame

Il termine *machinima* è un *portmanteau* al quale comunemente si accorda la fusione delle parole *machine* e *cinema* oppure, in casi meno frequenti, la crasi di *machine* e *animation*. La natura ambigua del neologismo, coniato nel gennaio del 2000 da Hugh Hancock[1], fondatore di *The Strange Company* e ideatore della piattaforma *machinima.com*, riflette la dimensione ibrida dell'oggetto stesso. Il termine si è affermato nella comunità di *machinimaker* da un errore di scrittura della prima definizione coniata: *machinema*. Col tempo, però, prevalse la trascrizione errata con la *i*, accettata ufficialmente per l'assonanza con il mondo degli *anime*[2].

L'essenza profondamente mutante dei *machinima* si rispecchia quindi anche nel nome: il fenomeno, infatti, è il frutto di un continuo lavoro di rimediazione di linguaggi, generi e formati che assorbe il mondo del cinema, dell'animazione, della serialità televisiva, degli *anime* e, ovviamente, della produzione videoludica. Infatti, i *machinima* sono il prodotto di una serie di tecniche che permettono di sfruttare il motore grafico di un videogame o di un ambiente virtuale mosso in tempo reale al fine di generare audiovisivi. Secondo l'*Academy of Machinima Arts & Sciences* i *machinima* sono "animated filmmaking within a real-time virtual 3-D environment"[3].

La sostanza meticcia di questa nuova forma mediale mette in evidenza alcuni problemi teorici e metodologici da considerare. Di cosa parliamo quando parliamo di *machinima*? Si tratta di una sorta di mutilazione dei videogame? Di cinema, o piuttosto di una nuova modalità di creare animazioni 3D? E se contestualizzati nel molteplice mondo dei prodotti audiovisivi per il Web, i *machinima* sono anche nuove formulazioni di *mashup*, di *vidding*, *screencast* e *remix*? Una risposta univoca non è formulabile, ma soprattutto non aiuta a comprendere il fenomeno, piuttosto risulta più efficace adottare uno sguardo ad ampio raggio per cercare di inquadrare l'oggetto *machinima* nelle pratiche produttive, distributive e di consumo dell'attuale panorama mediatico.

Diary of a Camper[4] è comunemente riconosciuto come il primo *machinima* creato nel 1996 dall'utilizzo improprio di *Quake* ad opera di un gruppo di appassionati videogiocatori radunati nel clan *The Rangers*. Il video, di un minuto e mezzo circa, è un primo tentativo, rozzo e decisamente poco avvincente, di dare una forma narrativa ad una *demo*. Con il termine *demo* si identifica una presentazione non interattiva creata attraverso un computer: la caratteristica principale di questa tipologia di audiovisivi, che la distingue dalle animazioni, è il *rendering* in tempo reale. *Diary of a Camper* è un tentativo goffo, ma riuscito nell'intento, di dare autonomia narrativa ad un replay di una porzione di gioco, cioè quella pratica di utilizzo dei videogiochi che consiste nella possibilità di visualizzare attraverso una *demo* una sequenza di gioco conclusa e soddisfare le esigenze di autorappresentazione dei videogiocatori.

Nella *demoscene* confluiscono tutte quelle pratiche di riutilizzo dei videogame mirate alla creazione di *demo* non interattive: il principio alla base di queste formule di riscrittura del codice del videogame attuate già sui computer a 8 bit, è quello della performance. In piena sintonia con la cultura *hacker*, i *demo writer* si pongono l'obbiettivo di superare in modo creativo le restrizioni di un codice o di una macchina ottenendo animazioni sofisticate e pronte per affermarsi come forma d'espressione autonoma.

Le prime prove di *demo* erano sperimentazioni sul codice; una serie d'istruzioni impartite al motore del videogioco affinché questo potesse replicarle in continuazione. *Quake* fu il primo videogioco ad integrare uno strumento per la creazione di *demo* e replay. Questo fattore, assieme al successo di *Diary of a Camper*, favorì la nascita dei *quake movie*, veri e propri precursori dei *machinima*.

È possibile riscontrare ulteriori legami tra la forma *machinima* e altre pratiche tipiche della cultura videoludica: in particolare gli *speedrun* (avanzamento dei replay), cioè una forma di fruizione profondamente agonistica che si propone di documentare le corse ludiche di un giocatore. Lo *speedrun* è una sorta di *screencapture* di una seduta intensiva di gioco, ed è considerato il grado zero dei *machinima* poiché si limita a registrare la performance di gioco al fine di intrattenere un pubblico specializzato o di fornire all'utenza di riferimento utili suggerimenti di gioco[5]. Questa pratica pone l'attenzione, ancora una volta, sulla dimensione performativa: lo *speedrun*, così come il *machinima*, permette agli utenti che lo praticano di accreditare la loro capacità di gioco attraverso una prestazione tecnica e creativa. Diversa ancora è la pratica del *gameplay footage*, anch'essa una forma audiovisiva ibrida in bilico tra la documentazione di una sequenza di gioco, questa volta non più concentrata sul countdown, e un tutorial focalizzato sull'illustrazione delle competenze di gioco o su specifici processi del videogame, quali l'uso delle *texture*, delle luci o di particolari scenografici; non a caso questi audiovisivi si distinguono per una maggiore consapevolezza registica finalizzata a specifici scopi di documentazione.

A differenza delle pratiche d'uso precedentemente descritte, i *machinima* si distinguono per la loro natura principalmente narrativa costruita a partire da una sceneggiatura. Inoltre, in contrapposizione all'animazione 3D tradizionale, i *machinima* non comportano una creazione di location, personaggi e illuminazioni da zero, ma lavorano attraverso il *riciclo* delle componenti grafiche dei videogiochi. Oltre a ciò, il processo di *rendering*, inevitabile per le animazioni digitali canoniche, viene a mancare nelle pratiche di *machinima* poiché l'utente può animare gli elementi in scena e ottenerne il *rendering* in tempo reale. Va da sé che la resa fotorealistica dell'immagine derivata sarà il frutto della qualità degli ambienti 3D e del motore grafico del videogame di partenza e pertanto non ancora competitiva con la morbidezza e la pasta delle animazioni *mainstream*.

Esistono diverse tecniche di manipolazione dei videogame per la creazione di animazioni derivate; segnaliamo le principali per rendere conto della complessità del fenomeno, frutto di articolate dinamiche di rimediazione di codici e forme espressive.

Il grado zero della tecnica *machinima* consiste nella registrazione in tempo reale attraverso gli strumenti di registrazione video integrati nel videogame utilizzato[6]. Questa tecnica di realizzazione, per certi aspetti simile al *live action*, è particolarmente povera per ciò che riguarda le possibilità di azione sul videogioco e pertanto consente un intervento minimo sul sistema: infatti, sebbene la tecnica garantisca una semplicità d'uso impareggiabile, permette di operare solo su una parte residuale del videogame.

Una tecnica più sofisticata è la cosiddetta *digital puppetry*[7]: in questa ipotesi, i giocatori, agendo sui loro avatar, recitano nello spazio di gioco, e nella fase di post-produzione avranno la possibilità di selezionare i *cut* migliori e montarli in modo opportuno. Questa tecnica, che garantisce ampi spazi di improvvisazione ai *machinimaker*, è un ibrido tra la produzione cinematografica e il lavoro del burattinaio: è un punto di contatto tra la violazione delle logiche del *game*, lo sfruttamento delle dinamiche del *play* e le scelte registiche. L'azione degli utenti sarà limitata ad alcune parti del gioco (avatar, punto di vista), mentre il resto del videogame (l'intelligenza artificiale) continuerà a *giocare* incurante di ciò che l'utente sta cercando di ottenere. "In questo senso il *machinima* 'live' rappresenta un inedito e quanto mai interessante territorio di dialettica tra utente e game designer, tra regole predefinite e strategie d'utilizzo imprevedibili"[8].

L'ultima ipotesi di lavoro è anche quella più articolata e prevede l'utilizzo di software[9] appositamente creati per il controllo di ogni parte del videogioco. In questo modo il videogame diventa un vero e proprio database di location, personaggi, luci e punti di vista, che possono essere pilotati con precisione dal *machinimaker* che riscrive, riprogrammandoli in profondità, gli elementi portanti del videogame.

È molto complesso stabilire la ricorrenza di generi e formati specifici del *machinima* proprio perché si tratta di un oggetto frutto di fenomeni di rimediazione e ibridazione. Il genere del video derivato è evidentemente legato al videogioco di partenza e alla riscrittura che il *machinimaker* ne fa. Se già risulta complesso, e forse sterile, un lavoro di mappatura dei generi videoludici, ancora più ardita sarà la ricerca di una catalogazione degli oggetti originati dal riutilizzo di linguaggi e di codici terzi. Se volessimo fare un tentativo, consapevoli della limitatezza della prova, ci accorgeremmo che, applicando le sole coordinate dei generi cinematografici, esistono *machinima* di ogni genere: dal parodico (*P.A.N.I.C.S*, Rooster Teeth Productions, 2005) al film di guerra (*Anathema*, SgtPadrino, 2008), dal videoclip (*Dancing's Easy*, Lit Fuse Films, 2008), alla commedia (*Male Restroom Etiquette*, Overman, 2000) al video promozionale.

Per ciò che concerne i formati, invece, si può riscontrare una netta prevalenza della forma breve, modello ideale per la distribuzione sul Web. Non mancano, però, esempi di lungometraggi in tecnica *machinima*: *Blood Spell* (Hugh Hancock, 2006) è un film di novanta minuti realizzato attraverso il motore grafico di *Aurora Engine* della BioWare[10]. Altro esempio di lungometraggio *machinima* è *Borg War* (Geoffrey James, 2006) strettamente legato alla saga di *Star Trek* e alle dinamiche della fan fiction. Le produzioni *machinima*, in particolare le forme lunghe, sembrano mosse da un profondo senso di inferiorità nei confronti della cinematografia tradizionale e, pur di raggiungere un confronto alla pari, ricorrono ad un linguaggio eccessivo e spesso vacuo, da un punto di vista registico, mettendo in evidenza ancora una volta la logica della performance (questa volta di ordine tecnico-spettacolare: guarda cosa posso fare smanettando su un videogame…) che anima gran parte dei lungometraggi *machinima*, piut-

tosto che sull'uso opportuno di questo sistema espressivo emergente.

Casi di particolare interesse e successo, invece, sono le serie *machinima* che riescono a aggregare l'attenzione di vasto pubblico grazie alla serializzazione della forma breve che meglio sembra assecondare le dinamiche di fruizione peculiari del Web. Le serie più note sono *Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles* (distribuita anche in DVD) e *The Strangerhood*, entrambe di taglio umoristico-parodico e realizzate da The Rooster Teeth Productions[11].

Il Web, non a caso, è di fatto il luogo ideale per la circolazione dei *machinima*. Esistono numerosi siti e blog dedicati al fenomeno tra i quali segnaliamo la piattaforma machinima.com e koinup.com, portale specializzato nella raccolta di media derivati (tra cui anche i *machinima*) dai mondi virtuali. Inoltre, una veloce ricerca su YouTube scoperchierà il calderone dei prodotti *machinima*, che spesso si distinguono per rozzezza, imperizia tecnica e mancanza di originalità. Ma questo non è rilevante, piuttosto la sovrabbondanza di queste produzioni nei territori del Web conferma l'ipotesi che il *machinima* sia un fenomeno dall'alto valore performativo, strettamente legato cioè alle pratiche d'uso attraverso le quali i soggetti si identificano e propongono on line creando reti, comunità e comportamenti. Non a caso poi queste reti sociali si muovono dalla Rete e si ritrovano in altri contesti come i numerosi festival e conferenze dedicati ai *machinima*.

I *machinima* sono un esempio di cultura del remix che ribalta il rapporto degli utenti con i prodotti mediatici, comunemente accettato come passivo e verticale. Questo ribaltamento del rapporto con gli oggetti mediali nato dalle pratiche della fan culture e radicatosi con la flessibilità degli oggetti digitali, vede nei contenuti proposti dalle industrie culturali non un prodotto chiuso e finito, ma piuttosto il punto di partenza per la creazione e la circolazione di nuovi prodotti sui quali si instaurano dinamiche comunitarie e imprenditoriali. In questa prospettiva, i videogame sembrano sempre più spesso essere prodotti per assecondare pratiche secondarie di appropriazione e riscrittura, piuttosto che esigenze primarie legate a un uso normalizzato del tessuto videoludico.

Roberto Braga

Note

1. Hancock è autore con Johnnie Ingram del libro *Machinima for Dummies*, Hoboken, Wiley Publishing, 2007.
2. http://en.wikipedia.org/wiki/Machinima.
3. http://www.machinima.org/.
4. Il video è consultabile on line: http://it.youtube.com/watch?v=uSGZOuD3kCU.
5. Cfr. Matteo Bittanti, "Giocare di corsa. Logica ed estetica dello speedrun", in Matteo Bittanti (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Milano, Unicopli, 2008.
6. *The Sims 2* ha integrato un sistema per la realizzazione di video.
7. In merito alle tecniche di realizzazione dei *machinima* si rimanda a Dave Morris, Matt Kelland, Dave Lloyd, *Machinima*, Boston, Thomson/Course Technnology, 2005.
8. Cristiano Poian, "Il cinema videoludico sul web: l'ascesa del *machinima*", in *Close up. Storie della visione*, n. 22, luglio-novembre 2007, p. 56.
9. MovieSandBox è uno dei più noti software per *machinima* in grado di funzionare in parallelo con il motore grafico di *Unreal*, http://moviesandbox.com.
10. I *machinima*, inoltre, mettono in luce anche una problematica di ordine biblioteconomico: catalogare un *machinima* comporta la specificazione di autori e case di produzione (nella maggior parte dei casi gli autori dei *machinima* si raccolgono in team di lavoro), il videogame utilizzato e la casa di produzione del videogame proprio perché la resa visiva del video dipende dal motore del videogioco.
11. http://sh.roosterteeth.com/home.php.

Dancing's Easy

Ignis solus

Tutto si crea, tutto si distrugge
Blu, *Muto* e la *street-animation*

Se la Pop Art è stata definita come *l'irruzione della banalità nel mondo dell'arte*, potremmo dire che ora la Street Art rappresenta *l'irruzione dell'arte nella banalità del mondo*[1].

Dalla strada alla rete

3.632.828. Tante sono le volte in cui, ad oggi, è stata vista su YouTube la breve animazione intitolata *Muto*[2], opera dello *street artist* Blu. Sommando a queste visioni quelle avvenute su Vimeo[3], un portale per la diffusione e la condivisione di audiovisivi autoprodotti, si giunge a un totale di oltre 5 milioni di visioni[4]. Un numero davvero notevole, a cui si dovrebbero aggiungere le visioni sugli innumerevoli siti e blog che hanno rilanciato e commentato il video. Nel giro di pochi mesi dalla sua messa online nel maggio del 2008, *Muto* è diventato un piccolo *cult* nei circuiti della rete. In quello stesso periodo Blu ha ricevuto un altissimo riconoscimento artistico: è infatti uno dei sei artisti chiamati a decorare, per la prima volta, la facciata della Tate Modern di Londra in occasione dell'esposizione *Street Art*: "In the first commission to use the building's iconic river façade, and the first major public museum display of street art in London, Tate Modern presents the work of six internationally acclaimed artists whose work is intricately linked to the urban environment"[5]. Subito dopo, Blu ha tenuto la sua prima mostra personale, presso la Galleria Patricia Armocida di Milano[6].
Un periodo di decisiva affermazione per Blu, artista che muove i primi passi nel mondo dei graffiti a metà degli anni Novanta, a Bologna, sua città d'origine, ma che progressivamente si distacca dalle tradizionali modalità del graffitismo.
Fenomeno avviatosi tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio degli anni Settanta negli Stati Uniti, in particolare a New York[7], e diffusosi poi in Europa nei primi anni Ottanta, il graffitismo o *writing* si fonda principalmente sulle *tag*, ovvero sulle firme, apposte sui muri o su ogni altra superficie della città, come all'esterno o all'interno dei vagoni di metropolitane e treni. Ogni *pezzo* (così vengono definite le creazioni dei *writer*) è sostanzialmente il nome del *writer* che lo ha composto. La ricerca stilistica riguarda dunque soprattutto il *lettering*, la forma tipografica, mentre lo strumento dominante per la realizzazione è la bomboletta spray, che permette di agire con velocità su ampie superfici e con una gamma di colori abbastanza ampia a disposizione[8].
Nel corso degli anni il linguaggio del *writing* si è costantemente evoluto e nel panorama attuale molto è mutato rispetto a questa prima fase del graffitismo: non si raffigurano più soltanto lettere, ma figure e personaggi (che pure non sono mai stati del tutto assenti), e la rosa dei materiali utilizzati si è ampliata e diversificata. Si è aperto dunque uno stadio ulteriore, definito anche *post-graffiti* o Street Art:

> Superata la fase in cui l'elemento dominante era rappresentato dalle lettere, la cultura dei graffiti contemporanea si muove verso orizzonti più ampi: si sperimentano nuove forme e si assiste al proliferare di personaggi, simboli e astrazioni. Dal alcuni anni a questa parte i graffitisti si servono di una più vasta gamma di mezzi espressivi. Lo stile personale di ciascuno è libero di evolversi senza vincoli tramite l'uso di adesivi, manifesti, *stencil*, aerografi, gessetti ad olio, vernici di ogni genere e persino della scultura. Alcuni artisti si sono affrancati dalla bomboletta spray[9].

Le opere e la tecnica di Blu si inseriscono perfettamente in questo rinnovato contesto. Blu non lavora con lettere e scritte ma disegna personaggi e scene: esseri umani o umaniformi, che ibridano e mescolano l'umano con elementi meccanici e animali, naturali e soprannaturali; figure i cui i corpi si moltiplicano, si smembrano, si aprono, per rivelare al proprio interno un brulicare di altri corpi, altri mondi; scene di guerra, con espliciti intenti antimilitaristici (come la *Gaza Strip*, che ispirandosi al nastro di Moëbius rimanda all'infinita ciclicità della guerra[10]; o come l'enorme testa disegnata alla Tate Modern, al cui interno, in rettangoli che rimandano alla forma dei mattoni di cui è composta la facciata ma anche alle vignette del fumetto, si svolgono decine di scene che nel loro complesso esprimono un messaggio di critica alla politica della guerra e al ricorso alle armi). Blu ha realizzato i suoi lavori sulle pareti di edifici, preferibilmente abbandonati, sparsi tra Italia, Europa e Sud America (il viaggio di Blu tra Messico, Guatemala, Nicaragua e Costa Rica è ripreso e raccontato nel documentario *Megunica*, 2007, di Lorenzo Fonda). All'inizio Blu lavora quasi sempre senza autorizzazione, preferibilmente di notte o in edifici occupati, ma di recente, in seguito alla sua progressiva affermazione, ha lavorato sempre più spesso con autorizzazioni o su invito di istituzioni e festival[11]. Abbandonato completamente lo spray, Blu utilizza perlopiù semplici pennelli e rulli che vengono legati ad aste per permettergli di operare sulle grandi superfici; ma (come si vede nei video che lo ritraggono al lavoro) per gli edifici di maggiori dimensioni fa anche uso di elevatori meccanici. Il disegno viene prima realizzato su carta, poi riportato sulla parete, lasciando però spazio all'improvvisazione, infine viene "riempito di pittura":

> Drawing is integral to his work. He uses a very limited palette, which has the effect of highlighting his fascination with line and form. "I use paint just to fill in the drawing", he has said. Blu sees buildings as "sheets of paper" to sketch on. Due to their massive scale, his works often give the impression that the buildings they're painted on aren't quite big enough. What is unique about his work is his ability to doodle in a seemingly casual way on an epic scale. In terms of production, the work happens in two stages: first, he draws images in his sketch book but when he comes to working on the walls he often improvises something completely new[12].

Quelle di Blu sono dunque opere di grandi o enormi dimensioni realizzate in tempi assai ridotti: se, in generale, l'artista si è totalmente distaccato dal graffitismo classico (dallo spray, dal colore, dalle lettere...), queste caratteristiche ci riconducono proprio alla matrice *writing*, così come il legame originario con la strada, la necessità di operare all'interno del contesto urbano (e l'anonimato mantenuto dietro al nome d'arte Blu).
Oltre ai graffiti, il background artistico di Blu spazia sicuramente dal mondo della pittura fino a quello dell'illustrazione e del fumetto: il surrealismo, Léger e Dalì, il muralismo messicano, Robert Crumb, William Kentridge, Banksy, i dedali visivi di Escher (esplicitamente citato nella parete realizzata a Merano con l'amico e frequente collaboratore Ericailcane), ma anche, come Blu stesso ha affermato, Gordon Matta-Clark: "The way Matta-Clark used the building as a sculpture; it's something I try to imitate when I paint"[13] (Blu rilegge i tagli di Matta-Clark rimuovendo parte delle superfici degli oggetti o dei corpi per rivelarne all'interno scenari inaspettati: interno ed esterno cortocircuitano, come nei carri armati dipinti all'Hangar Bicocca, al cui interno si svolgono banali episodi di vita domestica).
Ma Blu ha compiuto un passo ulteriore rispetto al lavoro di *street artist*, mettendo a punto una tecnica per animare le proprie pitture murali. Siamo ancora pienamente nel contesto della Street Art – termine con il quale "si può indicare qualsiasi tipo di espressione che utilizzi lo spazio urbano come palcoscenico (azioni, performance, installazioni) o risorsa materiale e concettuale (graffiti, pittura murale, interventi su segni o icone urbane preesistenti)"[14] – ma in una zona al confine con un universo espressivo che pareva quanto mai lontano: quello del cinema[15].

Muto, *il mondo in* stop-frame

Muto è stato realizzato tra Baden e Buenos Aires, dipingendo sui muri pubblici, ma anche su cancelli e marciapiedi, e riprendendo i graffiti con la tecnica del passo uno: alla prima città è riconducibile un singolo segmento girato in una stanza chiusa (rappresenta anche un'animazione autonoma intitolata *Fantoche*), alla seconda tutte le altre sequenze all'aperto.

Muto

Si tratta di un cortometraggio narrativo (anche se non siamo in presenza di una trama strutturata), in cui una serie di bizzarri personaggi – che potremmo dividere in cinque categorie: esseri umani mutanti (con parti mostruose o animali o geometriche); esseri umani giganti; esseri costituiti dall'assemblaggio di parti del corpo umano (quattro braccia sovrastate da un occhio, una testa coi piedi, ecc.); parti di corpo umano animate (denti, cervello, ecc.); esseri meccanici, costituiti da oggetti/forme poligonali strutturate in figura umana) – mutano incessantemente gli uni negli altri, moltiplicandosi e dividendosi, trasformandosi e inglobandosi, inghiottendo l'uno parti dell'altro o fuoriuscendo l'uno dall'altro, con effetti ora comici ora inquietanti. Tutti questi personaggi camminano e si muovono sui muri della città, strisciano sotto le finestre, si nascondono dietro a cespugli e s'infilano nei pertugi, a volte entrano in contatto con gli oggetti reali (ad esempio, spostando tronchi d'albero, facendo cadere dei mattoni, inghiottendo fogli di carta, appendendosi a un gancio). Il disegno interagisce con il contesto urbano che lo circonda.

A parte l'incipit, in cui si sentono alcuni suoni della città (rumore di traffico e clacson), la colonna sonora, composta da Andrea Martignoni, è costituita solamente da musica e rumori creati *ad hoc*, che conferiscono uno spessore aggiuntivo ai personaggi e all'azione, operando in due opposte direzioni: da un lato, il commento, dall'altro, la produzione di effetti stranianti.

Il principio alla base di *Muto* è semplice quanto originale: utilizzare la tecnica di ripresa a passo uno per animare dei disegni realizzati sui muri o su altre superfici urbane; per produrre il movimento, ad ogni ripresa, il disegno viene prima modificato e poi cancellato: in questo modo, una volta messe in sequenza le immagini, le figure lasciano dietro di sé una scia composta dalla cancellazione di tutte le posizioni precedentemente assunte. La *cancellazione* è l'azione determinante di quella che potremmo definire *street-animation*: ogni immagine viene creata per poi essere distrutta. È inscritto, in fondo, nel destino della pittura murale e dei graffiti: spesso rimossi, cancellati, quando non venga addirittura a mancare il supporto architettonico su cui sono realizzati.

Il risultato di questa sperimentazione è assai complesso, sia a livello estetico, per l'originalità e la visionarietà del progetto, sia a livello teorico, perché si pone come oggetto *ambiguo*, a metà strada fra pratiche artistiche diverse, come luogo di messa in gioco della rappresentazione audiovisiva.

Uno degli elementi di maggiore interesse e fascinazione di *Muto* è la dialettica continua tra primo piano e sfondo, tra i personaggi animati e la realtà urbana in cui sono inseriti. Questa dialettica si esprime e incide in modo particolare sul piano spaziale e temporale.

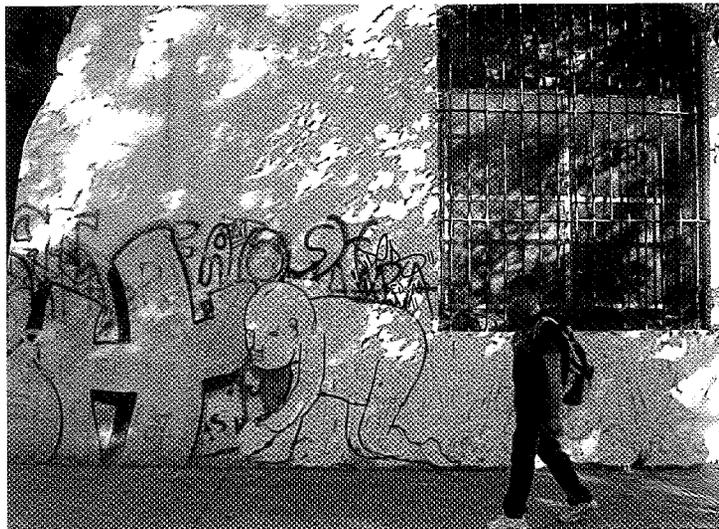
Lo *stop-frame* è abitualmente utilizzato in contesti fortemente governabili (i set in miniatura, ad esempio), mantenendo una stabilità della ripresa (del quadro, dell'angolazione, dell'illuminazione, ecc.) che tenda a incrementare l'impressione di continuità del mondo rappresentato e dei movimenti di macchina. In *Muto* non solo lo *stop-frame* viene utilizzato in una cornice, la strada pubblica, non controllabile e non controllata, ma vengono trascurate alcune regole necessarie a fornire stabilità allo sfondo: il movimento dei personaggi si sviluppa in continuità e i cambiamenti di spazio (da una zona urbana a un'altra, almeno sei nel corso del film) sono resi con fluidità con movimenti in avanti della camera associati a dettagli e primi piani, eppure i continui minimi spostamenti del punto di ripresa e gli aggiustamenti incessanti del quadro producono un effetto di "sfarfallio" dello spazio, come se gli elementi architettonici e urbani fossero in una condizione di infinita oscillazione e instabilità.

Un processo di frammentazione ancor più decisivo è quello subito dal tempo. All'interno della stessa immagine sembrano convivere due diverse temporalità, che scorrono una dentro l'altra: da un lato, il tempo continuo delle figure rappresentate, in primo piano; dall'altro lato, il tempo discontinuo della città, sullo sfondo. Il tempo oggettivo è frantumato dai continui tagli della ripresa "fotogramma per fotogramma"; il suo fluire accelerato è visibilmente percepibile dal movimento delle ombre, dai cambi di luce e dalle apparizioni fantasmatiche dei passanti, che compaiono e scompaiono, fulmineamente inghiottiti dalle continue cesure della ripresa.

Lo scarto tra queste due differenti temporalità rivela implicitamente la presenza di un terzo piano temporale: il tempo dell'*atto performativo*. L'azione dell'artista non è mai visibile nell'opera ma è sempre comunque implicata e presente. È il dialogo impossibile tra due universi, quello urbano e quello animato, ontologicamente divergenti, a suggerire costantemente il gesto performativo. *Muto*, in questo senso, è un'opera intimamente metalinguistica, che allude sempre al suo processo creativo.

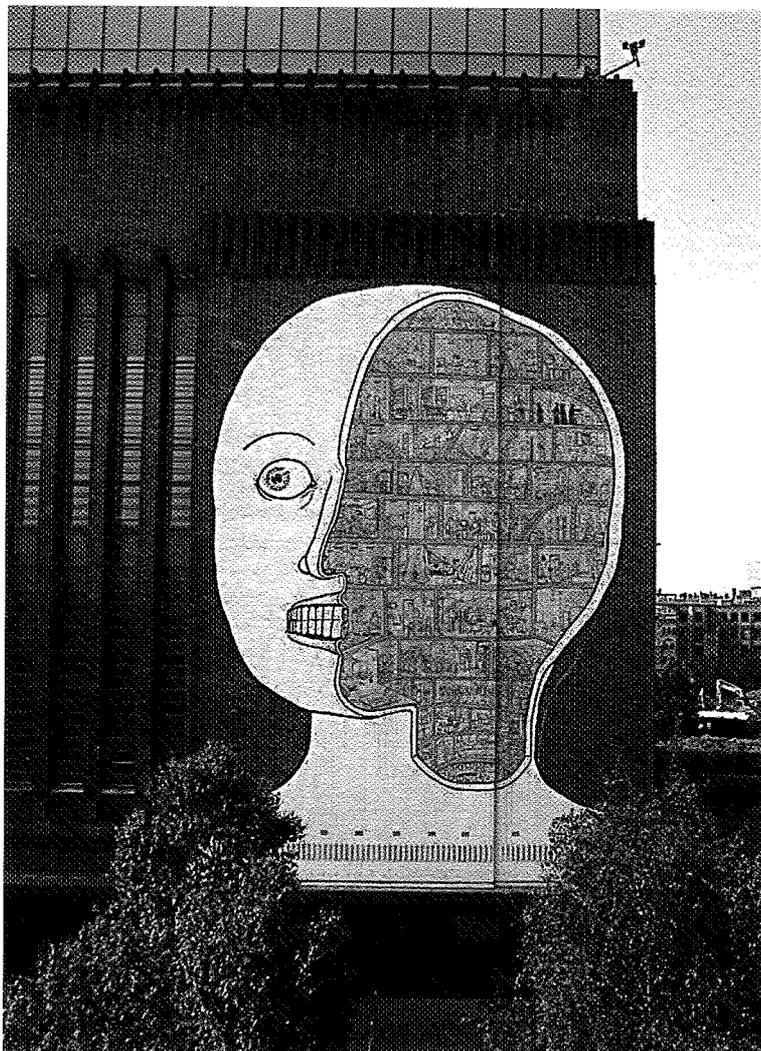
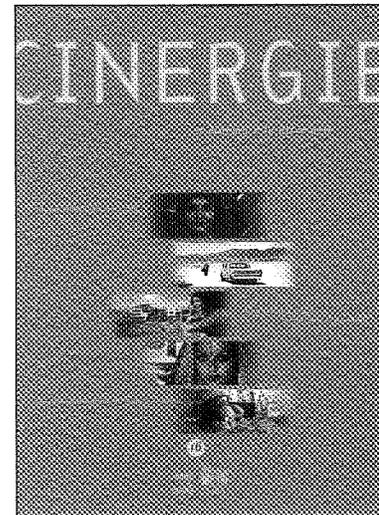
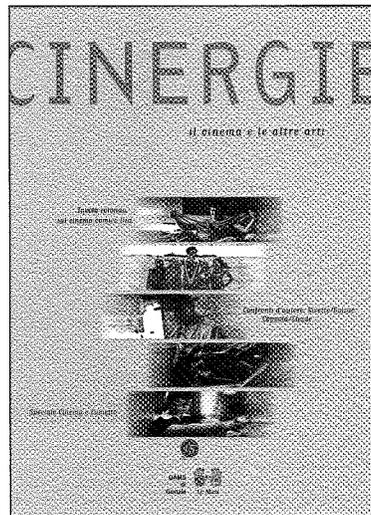
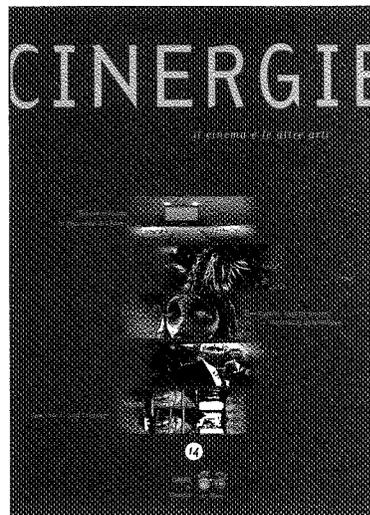
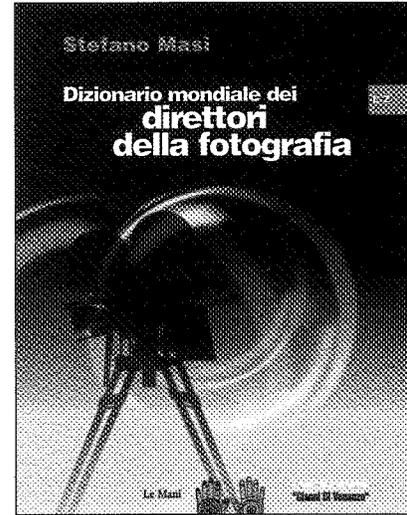
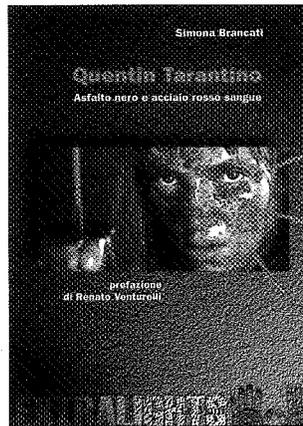
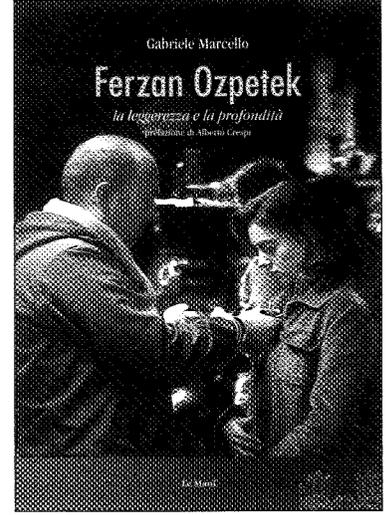
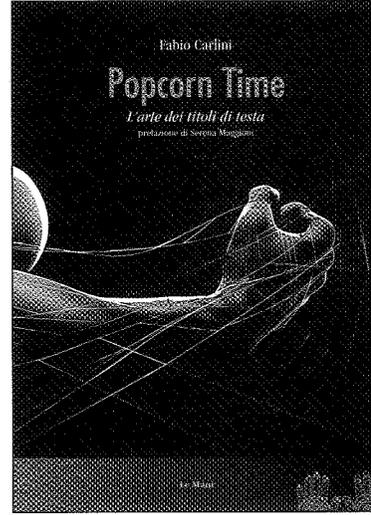
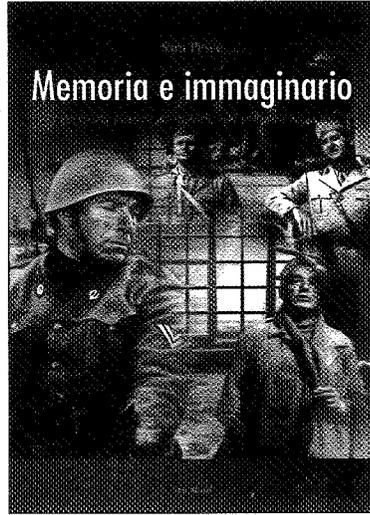
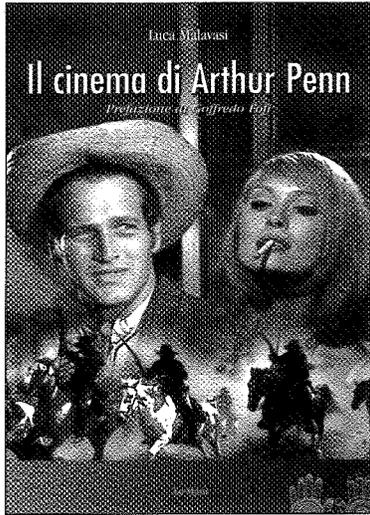
Muto

Muto

(A potenziare questo carattere riflessivo dell'immagine è anche la presenza costante di un quadro nel quadro, il primo dei quali è rappresentato dal muro o dalle altre superfici disegnabili. Il limite del quadro non corrisponde ai bordi dell'inquadratura ma al limite della parete, dello spazio disegnabile. Il fuori campo, continuamente implicato dagli esseri giganti che le pareti non riescono a contenere e i cui corpi proseguono idealmente al di là di esse, non è il fuori campo vero e proprio ma piuttosto il *fuori muro*.)

Ma, si diceva, *Muto* è un oggetto *ambiguo*: è pittura murale, è animazione, ma è anche (nel momento in cui è stato realizzato) arte performativa. Il prodotto finale che noi vediamo è certamente un'opera di finzione ma ha pure, al contempo, un valore documentale. *Muto* è una sorta di *performance in assenza*: è il risultato e insieme la testimonianza di un atto performativo *assente*, perché cancellato, espunto dalle riprese, pur essendo, come abbiamo visto, così presente, implicato dalle immagini.

Alice Autelitano

Note

1. Alessandro Dal Lago, Serena Giordano, *Fuori cornice. L'arte oltre l'arte*, Torino, Einaudi, 2008, p. 136.
2. http://www.youtube.com/watch?v=uuGaqLT-gO4, 22 gennaio 2009. Durata: 6'40". Produzione: Mercurio Film.
3. http://www.vimeo.com
4. Come riferisce anche il blog di Blu: http://www.blublu.org/blog/.
5. http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/streetart/default.shtm. La mostra si è svolta dal 23 maggio al 25 agosto 2008.
6. La mostra, *Blu* (18 giugno-25 luglio 2008), non si limitava allo spazio chiuso della galleria ma si estendeva su tre muri della città, dipinti per l'occasione (presso l'Hangar Bicocca, ai Navigli e nella Zona 3), http://www.galleriapatriciaarmocida.com/artista.asp?id=10.
7. Alessandro Mininno cita come sorta di "atto di nascita" del *writing* il primo articolo che ha portato il fenomeno all'attenzione mediatica: "'Taki 183' Spawns Pen Pals", intervista a uno dei primi writer newyorkesi, Taki 183, pubblicata sul *New York Times* del 21 luglio 1971. Cfr. Alessandro Mininno, *Graffiti Writing. Origini, significati, tecniche e protagonisti in Italia*, Milano, Mondadori Electa, 2008, p. 17.
8. La velocità è ovviamente necessaria per azioni di natura quasi sempre clandestina e illegale (tranne nei casi in cui siano le istituzioni a concedere ai *writers* degli spazi ad hoc, detti *hall of fame*). Non è certo questa la sede per dirimere la questione graffiti come vandalismo/graffiti come arte. Ci basti segnalare che le autorità di tutto il mondo hanno sempre combattuto i graffiti come illegali espressioni di degrado urbano e vandalismo giovanile (nel 1985, negli Stati Uniti, si tentò anche di disincentivare il fenomeno vietando la vendita di vernici spray ai minorenni, cfr. A. Mininno, *op. cit.*, p. 25). Proprio in questi mesi, in Italia, l'argomento ha trovato ampio spazio nel dibattito politico, con la proposta di includere nel DDL Maroni-Alfano pene fino a un anno di reclusione per i *writer* e le ordinanze antidegrado varate del Comune di Milano che perseguono prostituzione e spaccio di droga ma anche il graffitismo. ordinanze antidegrado del 4 novembre Milano Comune, lotta a droga e prostitute in strada «E i cittadini devono denunciare i writer» Il Corriere della Sera, 15 gennaio 2009, p. 5.
9. Nicholas Ganz, *Graffiti World: Street Art From Five Continents*, London, Thames & Hudson, 2004; trad. it., *Graffiti World. Street Art dai cinque continenti*, Genova, L'Ippocampo, 2005, p. 7.
10. Disegnata in occasione del Names Festival di Praga (2008), la *Gaza Strip* è stata utilizzata in formato di cartellone pubblicitario in occasione di una manifestazione di solidarietà alla Palestina organizzata dall'associazione Nakba60 nelle strade di Londra nel 60° anniversario di Israele e della Nakba palestinese.
11. Cfr. l'intervista a Blu di Caleb Neelon, "Bucket of Blu", *Swindle*, n. 14, 2007, pp. 86-93.
12. http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/streetart/artists.shtm.
13. *Ibidem*.
14. A. Dal Lago, S. Giordano, *op. cit.*, p. 124.
15. Al momento della realizzazione di *Muto*, Blu aveva già realizzato alcune brevi animazioni tradizionali, anch'esse visibili sul sito dell'autore, su Vimeo o su YouTube.

L'opera di Blu sulla facciata della Tate Modern

Le Mani - Microart's Edizioni

Via dei Fieschi 1 - 16036 RECCO - Genova
Tel. 0185 730153-11 - Fax 0185 720940
e-mail: lemani.editore@micromani.it - http://www.lemanieditore.com